playstation - nintendo 64 - dreamcast
anno 10 - gennaio 2000 - numero 92

consolemania

Lire 7000

XENIA
EDIZIONI

F1 World Grand Prix

La Formula Uno non tramonta mai...

Top Gear Rally 2

Il miglior rally per N64?

Zombie Revenge

Gli zombie menano le mani su Dreamcast

Gran Turismo 2

...le prime impressioni!

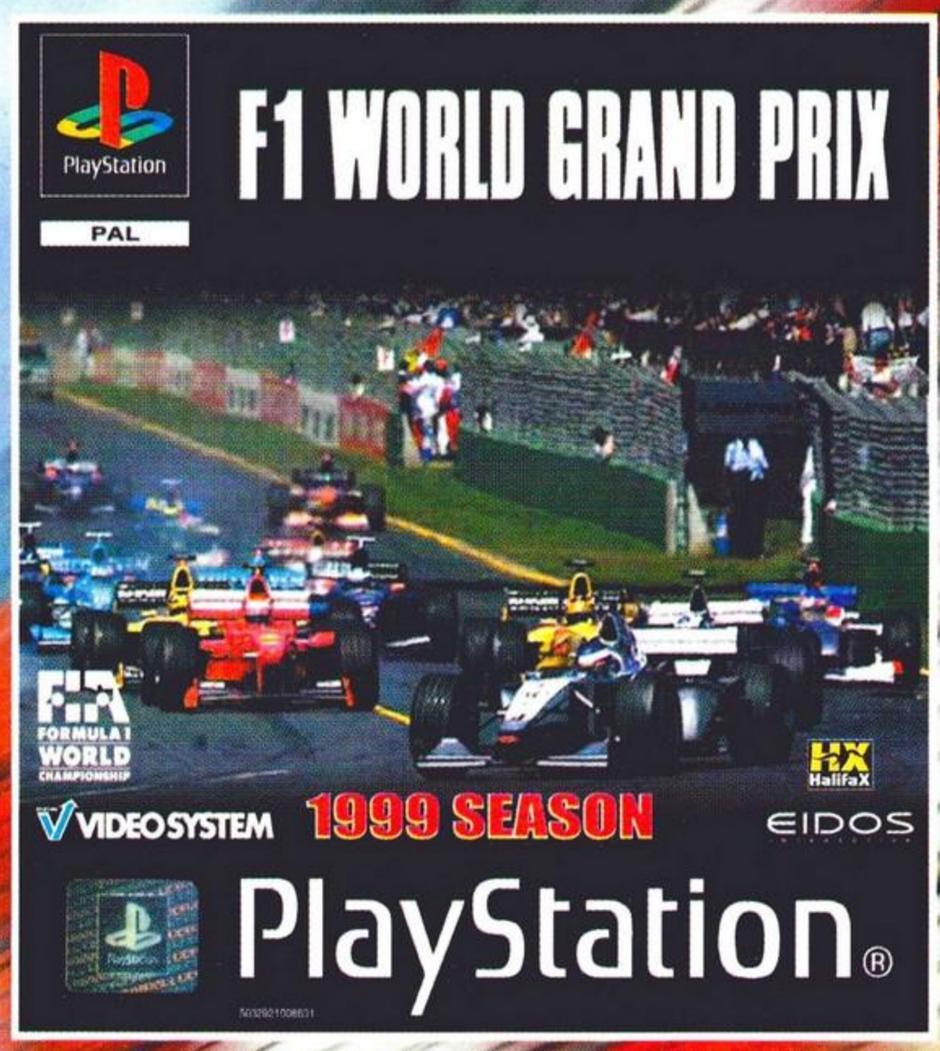
Spedizione in abbonamento postale 70% Filiale di Milano.

questo mese:

PlayStation: Demolition Racer - F1 World Grand Prix - Thousand Arms - La 24 Ore di Le Mans - Knockout Kings 2000 - WCW Mayhem - Worms Armageddon - Tomorrow Never Dies - UEFA Striker - JoJo's Bizarre Adventure
Dreamcast: Zombie Revenge - Virtual On 2 Oratorio Tangram - UEFA Striker - Star Gladiators 2 - ReVolt
N64: Resident Evil 2 - Xena Warrior Princess - Top Gear Rally 2

ISSN 1127-123X
00092
9 771127 123002

WITH SPEEDS IN FORMULA 1 EXCEEDING 200 MPH, TOUGH *TYRES* ARE VERY, VERY IMPORTANT.



www.halifax.it/best/f1wgp

LIGHTS GO GREEN
DICEMBRE 1999

F1 WORLD GRAND PRIX

DRIVEN BY DETAIL

PUBLISHED BY VIDEOSYSTEM

DISTRIBUTED BY EIDOS INTERACTIVE

DEVELOPED BY Lankhor

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

HX HalifaX
www.halifax.it

© 1999 Video System/Eidos Interactive Limited. All trademarks are the property of their respective owners. An official product of the FIA Formula One World Championship. Licensed by Formula One Administration Limited. "PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Sommario

Editore
Xenia Edizioni S.r.l.

Direttore Responsabile
Roberto Ferri
ferrixol@galactica.it

Responsabile Settore Console
Alessandro Rossetto
alexol@galactica.it

Capo Redattore
Marco Auletta
rullaxol@galactica.it

Assistente di Redazione
Raffaele Sogni
ilraffo@hotmail.com

Redattori
Alessandro Rossetto, Andrea Della Calce, Christian Antonini, Davide Corrado, Davide Pessach, Davide Tosini, Fabio Casale, Marco Auletta, Massimo Monti, Massimo Nichini, Mirko Marangon, Raffaele Sogni, Sergio Porcellini, Stefano Lisi, Thomas Mantero

Segretaria di Redazione
Ellis Malavasi

Responsabile Marketing
Stefano Lisi
Tel. 0287851I Fax 02878567
stefano.lisi@xenia.it

Progetto grafico / impaginazione
Alessandro Alziati / Claudio Celasco

Redazione
Xenia Edizioni
Casella Postale 853 - 20101 Milano
Tel. 02878512 Fax 02878567

Pubblicità
Xenia Edizioni – Ufficio Pubblicità
Via Carducci 31 - 20123 Milano
Tel. 0286464279 Fax 028057626

Stampatore
Rotolito Lombarda S.p.A.
Cernusco sul Naviglio (MI)

Distribuzione
ME.PE. S.p.A.
Via G. Carcano 32 – 20141 Milano

Abbonamenti e arretrati solo con versamento su C/C postale n° 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. – Via Dell'Annunciata 31 – 20121 Milano
Tel. 0287851I
Abbonamento: 11 numeri lit.70.000
Arretrati: doppio del prezzo di copertina

Pubblicazione mensile
Registr. Tribunale di Milano
N° 660 del 21/9/1991
Pubblicità inferiore al 70%
Spedizione in abbonamento postale 70%
Filiale di Milano

DREAMCAST

Zombie Revenge 37
Virtual On 2 Oratorio Tangram 72
UEFA Striker 82
ReVolt 96
Star Gladiators 2 100

NINTENDO 64

Resident Evil 2 32
Xena Warrior Princess 60
Top Gear Rally 2 92

PLAYSTATION

Demolition Racer 28
F1 World Grand Prix 40
Thousand Arms 46
La 24 Ore di Le Mans 50
Knockout Kings 2000 56
WCW Mayhem 64
Worms Armageddon 68
Tomorrow Never Dies 76
UEFA Striker 82
JoJo's Bizarre Adventure 86
Space Debris 104
South Park Rally 106
Gran Turismo 2 108

ANTEPRIMANIA 8
MADE NI JAPAN 20
RECENSIONI 28
PREVIEW 104
L'ANGOLO DI TGM 112
CHEATMANIA 114
FACCE RIDE 117
SCUOLA DI SOPRAVVIVENZA 118
SECONDAMANIA 140
POSTA E RISPOSTA 143

Che la battaglia abbia inizio

Avete presente Armageddon, la battaglia della fine del mondo fra le forze del bene e quelle del male (tanto per rimanere in tema millennio)? Bene, non c'entra veramente niente...

Lo scontro a cui mi sto riferendo (e non escludo di averlo fatto in precedenza ma, come al solito, siamo tutti - Marco per primo - reduci da una serie infinita di giorni e notti lavorative, per cui non me ne vogliate se in pratica riscrivo l'editoriale di qualche numero fa) è quello che dovrebbe avere luogo fra le macchine della nuova generazione, ovvero PlayStation 2, in arrivo a marzo in Giappone, Dreamcast (sperando che i problemi di fornitura nell'italica penisola si risolvano presto) e il prossimo Dolphin, previsto per la fine dell'anno - Natale, ammesso che la grande N di Kyoto ce la faccia - sempre nella Terra del Sol Levante.

Personalmente spero che le due vecchie del settore, Sega e Nintendo, si risollevino per regalarci lo scontro definitivo con PS2 e credo che con me si schiereranno tutti i lettori di ConsoleMania della vecchia guardia, quelli che ritengono poco stimolante avere un'unica scelta, quelli per cui videogioco non si scrive necessariamente PlayStation.

D'altro canto è innegabile che Sony abbia raggiunto obiettivi di penetrazione del mercato impensabili fino a qualche anno fa, semplificando la vita di tutti con l'identificazione tra videogioco e PlayStation da parte della maggior parte dei settanta milioni di utenti mondiali.

Un futuro interessante, quindi, almeno da un punto di vista professionale - da quello dello svago, invece, perché non venite a trovarci sulla neve di Madesimo, domenica 16 gennaio, per montare una volta tanto su uno snowboard vero? Oppure sabato sera a ballare al Tender, sempre a Madesimo?

Buon Anno da tutta la Redazione

Alex Rossetto

Anteprimania

come state? Avete passato un felice (e soprattutto redditizio) Natale? Ok, come promesso il mese scorso, a partire da questo numero, il primo del nuovo millennio, cominciamo a parlare di Playstation 2, visto che mancano solo tre mesi al lancio (Giapponese) di questa rivoluzionaria console. Bene, allacciatevi le cinture, il viaggio sarà pieno di sorprese...

Sempre più duri, sempre più cattivi...

Playstation 2

TEKKEN TAG TOURNAMENT

Va bene lo ammetto, da un po' di tempo a questa parte ho abbandonato il mio amore più grande, Street Fighter, per dedicarmi un po' di più al mondo dei beat 'em up 3D. A dire il vero è stato tutto programmato: non appena la Namco ha annunciato il porting di Tekken Tag Tournament per la nuova Playstation, mi sono detto che non sarebbe stato possibile arrivare all'appuntamento impreparato, così ho deciso di raffinare le mie tecniche con Tekken 3 in attesa di dare ragione a quelli che hanno gridato al miracolo dopo aver visto lo slideshow di TTT per Psx2 al Tokyo Game Show. Cosa avrà mai scatenato tanto entusiasmo? Fondamentalmente, la versione casalinga del gioco è una versione anabolizzata della versione da Bar che gira sul System 12. Avete capito bene: se pensavate che i miglioramenti fatti per Soul Calibur sul Dreamcast fossero irripetibili (non succede spesso che le versioni casalinghe dei giochi siano meglio di quelle da sala, no?), aspettate di vedere questo gioco. Già la sequenza iniziale non lascia dubbi: sono stati inseriti un maggior numero di poligoni e maggior numero di animazioni. In più troveremo anche un quinto tasto, detto Tag Button, con il quale si potranno eseguire delle nuove mosse, fondamentalmente in coppia. Ad esempio, premendolo in qualunque momento, entrerà in gioco il personaggio secondario, facendo sì che il precedente possa recuperare qualche linea di energia; se invece venisse premuto subito dopo un colpo portato a segno, si innescherebbe una specie di combo con il secondo personaggio; se infine si decidesse di lanciare il proprio avversario verso il compagno, beh, potete fare anche quello. Cos'altro troviamo guardando ancora meglio? Ben venti personaggi, di cui 15 presi da Tekken 3, e altri cinque che ritornano da Tekken 2 (Baek, Jun, Armor King, Michelle, Ganryu); ci sono poi altri quattordici personaggi nascosti, di cui alcuni presi da Tekken 1 e 2, tipo Kunimitsu e Bruce Irvin. Il nome del nuovo boss è sconosciuto, ma stando a quello che abbiamo trovato in Tekken 3 sarà sicuramente qualcosa di impressionante. Il lancio di Tekken Tag Tournament è stato fissato per il quattro marzo, in contemporanea per il lancio della console, e se non è un buon motivo questo per acquistarla...(non è pubblicità, semplicemente obiettività).

Terremoto da sogno

Secondo alcune fonti molto vicine all'Activision, il nuovo Quake 3 Arena sarebbe in via di sviluppo anche per la nuova macchina Sega. Il gioco dovrebbe uscire in estate inoltrata, e sfrutterà il modem interno per il gioco via internet, dando la possibilità, forse, ai giocatori muniti di Dreamcast di sfidare anche quelli che giocano con il PC. Nessuna di queste voci è stata confermata, ma al più presto ne dovremmo sapere di più.

Compatibile PlayStation™

Compatibile Dual Shock™

Analogico

Slow Motion

Auto Fire

KILLER SHOCK

Quando il gioco sfugge al tuo volere.

CONTROLLATI

D+ INTERNATIONAL
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO
www.dplus-int.com

ATOMIC ACCESSORIES
www.atomic-accessories.com

D+ CENTER
LAVORIAMO PER DIVERTIRVI
www.dplus-int.com

CRAZY VIDEO
Via Dante, 165 (MI)
CRAZY VIDEO
Centro Comm. Le Porte Franche
Erbusco (BS)
AMBOGIOCHI
Via Pinamonte da Brembate,
1 (BG)
AMBOGIOCHI
Via Trieste, 36 (BS)
PINCO PALLINO
Via Milano, 23 (CO)
SELENE CITTA' NEGOZIO
Viale Prealpi Erba (CO)

BABY PARK
Via Cesarea, 85R Genova (GE)
QUEEN COMPUTER
L.go Turati, 49 (TO)
GUALINI COMMERCILAE
Via Dorno, 68 Garlasco (PV)
PUNTO GIOCO
Via Cerlone, 12-14 (NA)
CASTOLDI
Via C. Cantù, 19
Cinesello Balsamo (MI)
DISCO PIU'
Via Quintilliano, 29 (MI)

IPER ORIO
Via Portico, 71 Orio Alserio (BG)
GISELGIOCHI
Via Dante, 37 Inveruno (MI)
CENTRO INFANZIA E GIOCHI
Via Div. Alpina Cunnese, 2 (GN)
ETB
Via Roma 19, Velletri (RM)
OLIMPO VIDEO MUSIC
Via Puchoz 20, Tempio Pausana (SS)
G.G. INFORMATICA
Via S. Eurosia 12, Cesano Maderno (MI)

GIOCHI GARDEN
C.so Sempione, 33
Gallarate (VA)
TOSCANI ENTERTAINMENT
Via M. Dimezzopiano, 25G/H
Gubbio (PG)
CHARISMA
Via Castello 6, Desenzano
del Garda (BS)

Carrefour Italia

EUROMERCATO
SOFTWARE UNIVERSE

CENTRO COMMERCIALE emmezeta MERCATONE ZETA

PERGIOCO

MediaWorld

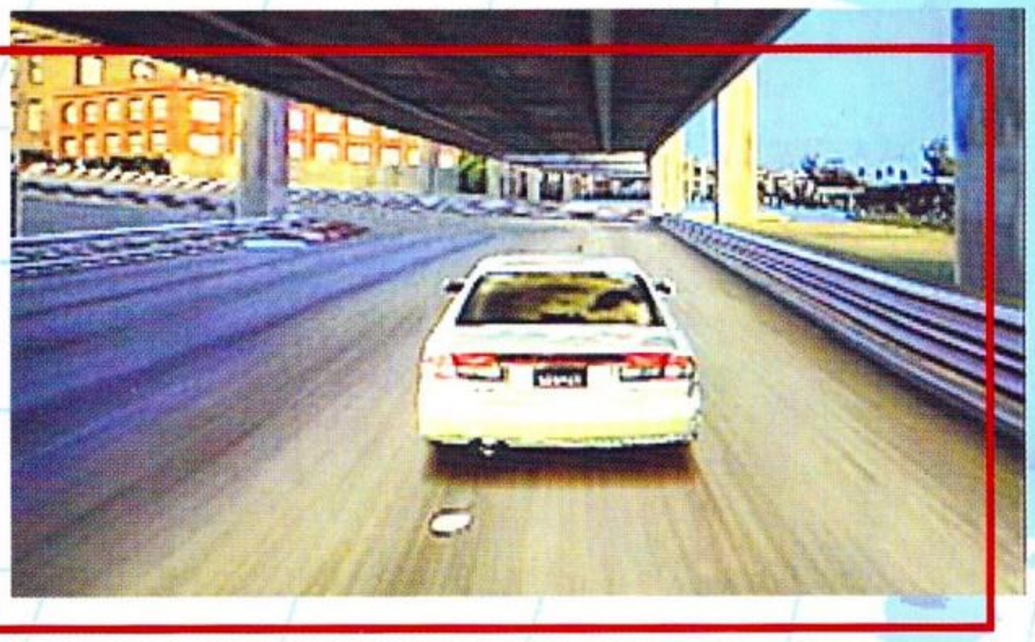
D+INTERNATIONAL S.R.L. Via Aquileia 33/E 20021 Bollate (MI) Tel. ++39 2 38199.200 Fax. ++39 2 38 199.201

La seconda vera Killer App

Playstation 2

GRAN TURISMO 2000

Non c'è dubbio che se nel regno dei beat 'em up Tekken Tag Tournament sia il gioco più atteso, per le quattro ruote non esiste alcun gioco la cui attesa possa reggere il paragone con Gran Turismo 2000. Anche questo come il gioco Namco uscirà lo stesso giorno in cui la console farà capolino dagli scaffali, e promette meraviglie mai viste prima. Per quanto riguarda il sistema di controllo, GT 2000 non dovrebbe differire molto dalle versioni in giro oggi giorno, ma sfrutterà le potenzialità del nuovo controller Dual Shock, dotato di pulsanti sensibili alla pressione, per cui maggiore sarà la pressione sul tasto, maggiore sarà l'effetto dell'accelerazione o della frenata. Sony per ora non ha divulgato molte informazioni sul gioco, per cui attualmente l'unica cosa che possiamo prevedere è che ci troveremo fondamentalmente di fronte a un "normale" Gran Turismo, solo con una grafica dell'altro mondo. Vi sembra un difetto??

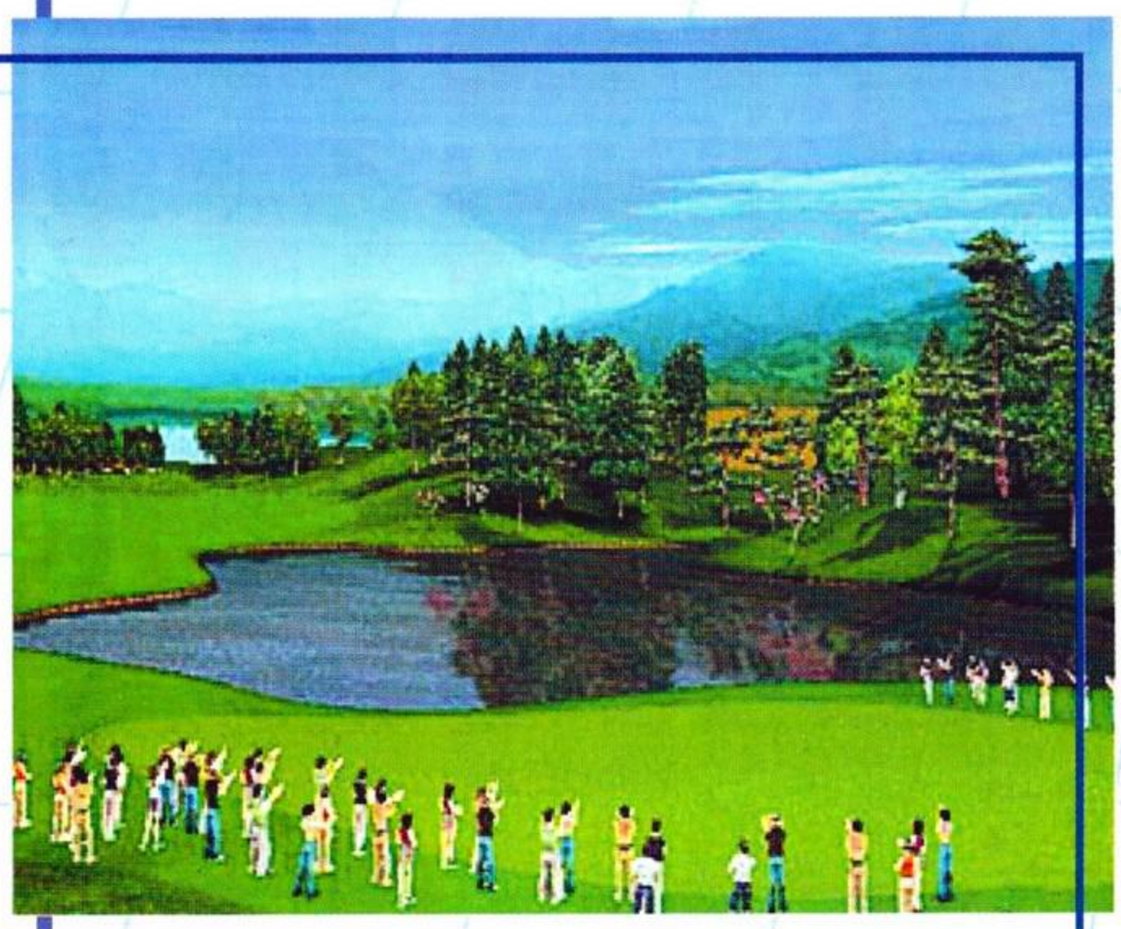


C'è anche qualcosa di più rilassante

Playstation 2

GOLF PARADISE

Certo non crederete che il nuovo pargolo di mamma Sony sia capace di far girare solo picchiaduro, adventure in 3D e giochi di corse, no? Per la fatidica data è infatti previsto anche un giochino molto più calmo, molto più di concentrazione, molto meno frenetico, ma non per questo meno divertente. La T&E Soft, a me sconosciuta, lo ammetto, ha pensato che fra i tanti, un gioco di golf non avrebbe stonato del tutto, e per l'occasione ha sviluppato anche un intelligente engine, il Genesys C, che sfrutterà a fondo il potentissimo Emotion Engine. In che modo? Per esempio valutando se il percorso appena creato dal giocatore risponde o meno ai requisiti necessari affinché un campo da golf sia perlomeno giocabile. Per ora non so dirvi altro, se non che alcune inquadrature hanno veramente dell'incredibile. Se rimarrete fedeli vi prometto che ne saprete di più molto presto (e poi potreste sempre vincere un bacetto dal nostro Alex.)



Soldi che camminano

Sicuramente quando hanno pensato all'accoppiata fra i milioni di Game Boy che viaggiano per il mondo e un personaggio che tira come Lara, i ragazzi della Eidos hanno avuto una visione: tanti biglietti verdi che viaggiano dalle tasche dei consumatori alle proprie. E' ufficiale che l'eroina di Tomb Raider avrà un gioco tutto suo anche sul Game Boy Color. Quello di cui però non riesco a farmi capace, e a cui crederò solo dopo aver visto le immagini, e averci giocato, è che Lara sarà grande tre volte un qualunque altro sprite mai apparso sulla console, e che manterrà tutti i duemila e cinquecento frame di animazione delle piattaforme PC e Playstation. Non vedo l'ora di metterci le mani sopra (al gioco, non a Lara).

Excalibur? Un giocattolino.

Dreamcast

MAKEN X

In Japone la Atlus è una casa molto seguita, sebbene da noi molti dei suoi successi per Playstation siano stati completamente snobbati, a causa, oltre che di una differente concezione del divertimento, anche di una mancata distribuzione ufficiale. Con il Dreamcast sembra che qualcosa sia destinato a cambiare, visto che, almeno per questo Maken X, si prospetta una futura esportazione nelle terre occidentali. La storia vi vede protagonisti di un gioco in prima persona, tipo Doom, con la possibilità di maneggiare una speciale spada chiamata, appunto, Maken X, che grazie anche a chi la maneggia, può cambiare personalità.

Adesso, voglio capire il diffondersi di varie sostanze stupefacenti, ma per inventarsi una spada con una propria personalità i programmatori della Atlus devono aver davvero esagerato con tutta 'sta robaccia.

Tutto il mondo in 3D

Playstation 2

DiMAX

Con l'arrivo delle nuove console tutti gli sforzi delle case si sono concentrati sull'ottenimento di un motore 3D il più potente possibile, e che renda al meglio l'aspetto visivo dei giochi. Ma del sonoro? Certo, miglioramenti ce ne sono stati, e anche sostanziali, ma a parte qualche (ok, molti) esempi nel mondo PC, sulle console non si dà molta importanza alle periferiche audio che possono rendere ancor più soddisfacente l'esperienza di gioco. La Dimagic, insieme all'Università di Southampton, ha studiato il DiMAX, una periferica che consiste in due "casse" in grado di rendere in modo eccezionale il suono surround e 3D. Verranno messi in vendita tre modelli di DiMAX: uno per PC, uno per il normale stereo di casa, e uno apposito per la PSX 2, che si collegherà tramite l'uscita digitale della console. Le case interessate al supporto di questo sistema sembra siano molte, mentre per la vendita di tale prodotto si sono interessate l'americana I.O. Data Instruments e la Creative Technology. Il prezzo dovrebbe aggirarsi sui duecento dollari.

Nuove console, nuove serie.

Dreamcast

4 WHEEL THUNDER

Detto per inciso, nessuna software house sana di mente si sognerebbe mai di snobbare un filone che fa successo, giusto? Appunto per questo la Midway, una delle prime a credere nelle potenzialità (o forse sarebbe meglio dire "a rischiare") del Dreamcast, dopo aver pubblicato il bel Hydro Thunder, visto il successo, ha ben pensato di creare tutta una serie di giochi "Thunder", a cui, come i più arguti avranno capito, appartiene anche il gioco che vi vado a presentare. 4 Wheel Thunder non userà, come si potrebbe pensare, l'engine del cugino acquatico, ma ne avrà uno completamente nuovo, creato per l'occasione dalla Kalisto, la software house responsabile del progetto (creatrice, fra i tanti, di quel gran gioco che fu Nightmare Creatures). Il gioco avrà tre diverse visuali, due esterne, e una "da dentro" la macchina, e girerà alla bellezza di sessanta frame al secondo, nonostante il gran numero di poligoni (si parla di 500.000) presenti su schermo. Per stessa ammissione del team, la creazione di 4 Wheel Thunder è stata più o meno influenzata da altri successi del settore, come Sega Rally 2 e Buggy Heat, andando però oltre e implementando cose come scommesse, power up, e divertenti sotto giochi, tutto volto a migliorare la longevità del prodotto. Il gioco finito avrà dodici piste, sia indoor che outdoor, sparse in sei paesi del mondo, e quattro categorie di veicoli (monster truck, jeep, buggy e quad) fra cui scegliere la propria vettura. Il gioco dovrebbe uscire per il mese di maggio.

Impazzirete ancora.

Playstation

MEDIEVIL 2

Impazzirete chi? Allora, dovete sapere che l'anno scorso la Sony cacciò un gioco che fece parlare davvero moltissimo di sé: Medievil. Gli appassionati e le riviste ne parlarono perché era un gioco davvero ben fatto e molto divertente, la gente nei newsgroup invece ne parlò all'inverosimile perché fu il primo gioco che tentò (e per un po' ci riuscì) di arginare la piaga della pirateria introducendo anche nel mondo delle console un sistema di protezione contro la copia. Alla fine i soliti smanettoni riuscirono ad aggirare l'ostacolo, ma non è per questo che vi ho parlato di Medievil, bensì per annunciarvi che è in lavorazione il suo seguito, ad opera, ancora una volta, della stessa Sony. Medivil 2 ruoterà anch'esso intorno a tutta una serie di puzzle più o meno complicati ma mai frustranti, come fu per il suo predecessore, aggiungendo però nuovi nemici, nuovi personaggi e anche nuove locazioni. Lo scopo dei ragazzi del team è di spremere fino all'ultima goccia di potenza dall'attuale Playstation, prima di trasportare la serie di Sir Daniel Fortesque sulla nuova e più potente sorella maggiore. Non c'è una data di uscita precisa, per cui per ora guardatevi solo le immagini; considerate però che considerato il lancio della PSX 2, non dovrebbe andare molto oltre l'inizio di marzo.

Continua la flessione

Il 24 novembre Nintendo ha pubblicato i quadri di profitto provvisori relativi al 1999, mostrando una perdita di profitto di circa 193 milioni di dollari. Nonostante il Game Boy Color abbia venduto decisamente bene, infatti, il taglio di prezzo del Nintendo 64 ha pesato sul bilancio finale.

Levete, che 'mo te svernicio la machina!

Dreamcast

F1 WORLD GRAN PRIX RACING

Non mi sembra che per il DC ci fossero molti giochi di Formula 1, no? Ecco, non si poteva certo lasciare i giocatori appassionati di corse solo con Monaco Gran Prix, che poi una volta finito che si fa? Ecco perché la Video System è in procinto di lanciare questo F1 World Gran Prix, che attualmente è pronto per il sessanta per cento. F1 WGP conterà sedici circuiti, nessun percorso segreto, ma la possibilità di correre sia contro la CPU che contro un avversario umano. Per quello che abbiamo potuto vedere, il gioco sta venendo su (mi sembra di parlare di un bambino) discretamente veloce, il che fa sempre piacere, anche se l'utilizzo del controller abbisogna di una certa pratica per dare i risultati migliori. La pubblicazione è prevista prima in USA, con a seguire l'Europa, a brevissima distanza.

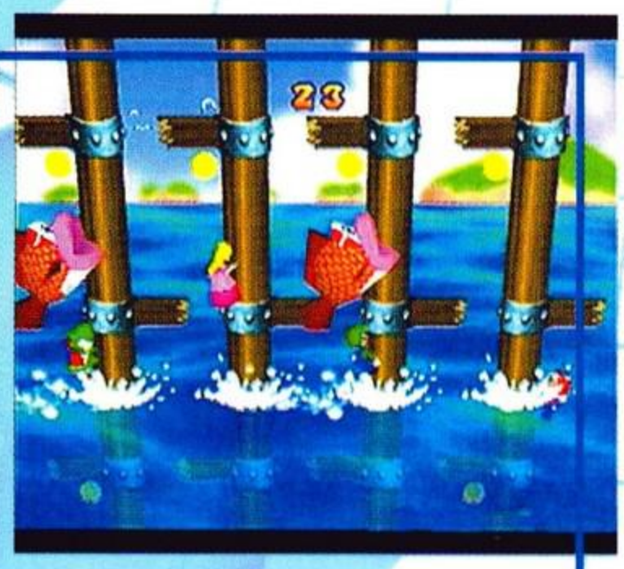
Una casa rivoluzionaria

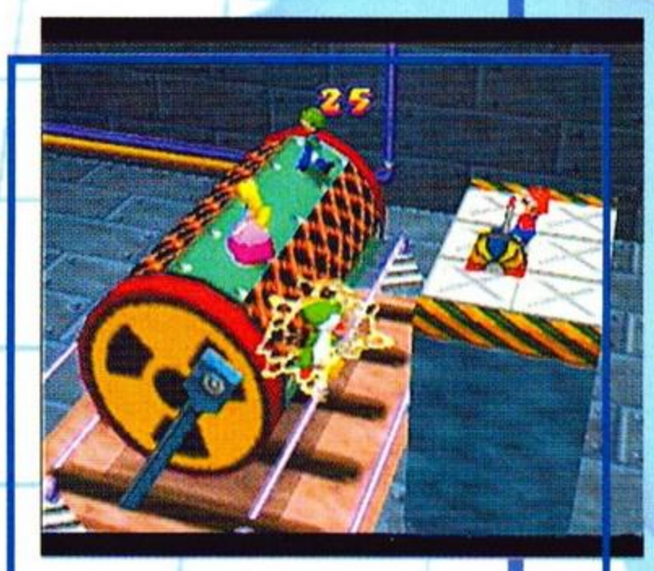
Nessuno può negare che la Ubi Soft sia una delle case più intraprendenti del settore. La conferma ci arriva dagli ultimi giochi che sembra siano in preparazione. I responsabili della casa hanno confermato di essere al lavoro su ben sei titoli per Playstation 2, ma non sarebbe neanche questo, visto che l'esistenza di tale console è oramai un dato di fatto; la cosa bella è che si sono già mossi per supportare la prossima console Nintendo, il Dolphin, di cui, al momento, si conosce solo il nome del processore. Chissà se stanno facendo un pensierino pure sulla fantomatica X-Box di Microsoft.

Mario riparte per la seconda volta.

MARIO PARTY 2

Nintendo 64





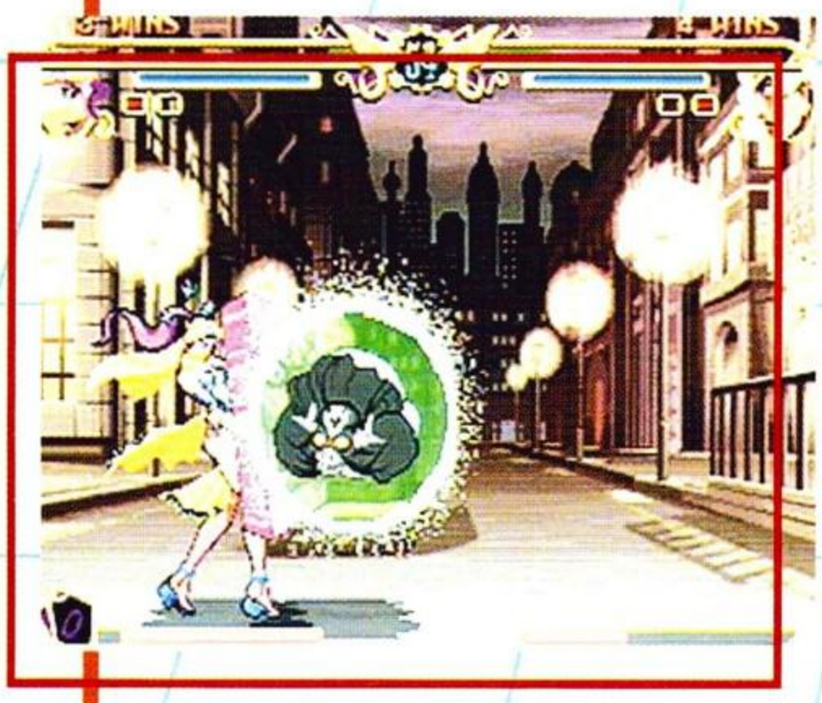
Lo so che la battuta è squallida, ma non prendetevela con me, non l'ho partorita io, o almeno non completamente. Qualche altro redattore infatti la fece in occasione del primo Mario Party (mi sembra fossa MA nel Made in Japan), e io non ho fatto altro che riadattarla a quello che ne è il seguito. Io non ho giocato al primo episodio (a dir la verità non l'ho neppure visto), ma sembra che fosse terribilmente divertente, per cui la Nintendo ha ripreso i sei personaggi del primo (Mario, Luigi, Peach, Donkey Kong, Yoshi e Wario) e li ha rimessi uno di fronte all'altro per l'assegnazione del titolo di "Stella dell'universo Nintendo". Per aggiudicarsi l'agognato trofeo i sei dovranno gareggiare in sessantaquattro diversi mini giochi, fra cui battaglie aeree e con i carri armati, corse su kart, lancio del martello, tiro con l'arco, e tantissimi altri per vincere i quali dovrete a volte puntare sulla scelta di tempo, altre sulla velocità, altre ancora sulla strategia. La grande varietà dei sotto giochi garantirà, oltre ad una certa longevità, anche che tutti quanti troveranno un paio di giochi che renderanno giustizia alle proprie capacità, senza demoralizzare nessuno. A conti fatti questo Mario Party ha tutte le carte in regola per rivelarsi un altro successo, il che dovrebbe succedere più o meno nel momento in cui leggerete, o poco più tardi, visto che il mese scelto per il lancio è proprio gennaio.

Mi vogliono bene,

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

Playstation

Lo vedete? Lo sanno bene alla Capcom che io amo i picchiaduro in due dimensioni, per cui, dopo aver pubblicato Street Fighter Zero 3, hanno effettuato una ennesima conversione di un bel gioco da sala: JOJO'S BIZARRE ADVENTURE. Originalmente questo era un manga di discreto successo, poi i designer della Capcom hanno fiutato l'affare e l'hanno portato in sala giochi, sulla potente scheda CPS 3. Proprio questa era una delle ragioni per cui molti pensavano che questo porting sarebbe stato un mezzo fallimento: Street Fighter Zero 3 nella versione Dreamcast ha infatti evidenziato l'oramai pesante mancanza di potenza della Playstation, per cui nulla avrebbe fatto pensare che JOJO'S sarebbe uscito fuori alla grande. Bene, a smentire gli utenti ci hanno pensato i bravi programmatori, che sono riusciti a buttare nel piccolo disco nero praticamente tutte le animazioni, e tutti i colpi speciali, con relativi effetti speciali, presenti nell'arcade. Oltretutto nella versione da casa è presente anche uno story mode, completamente basato sul fumetto venduto in edicola. Per giocare con i venti personaggi del titolo, però, dovrete imparare un po' di Kanji, visto che non si sa nulla di una eventuale conversione per il mercato occidentale. Ad ogni modo il gioco è già uscito in Giappone, indi per cui se siete come me, dovete necessariamente fiondarvi dal vostro importatore di fiducia, almeno per provarlo.



Lotta serrata per il primo posto

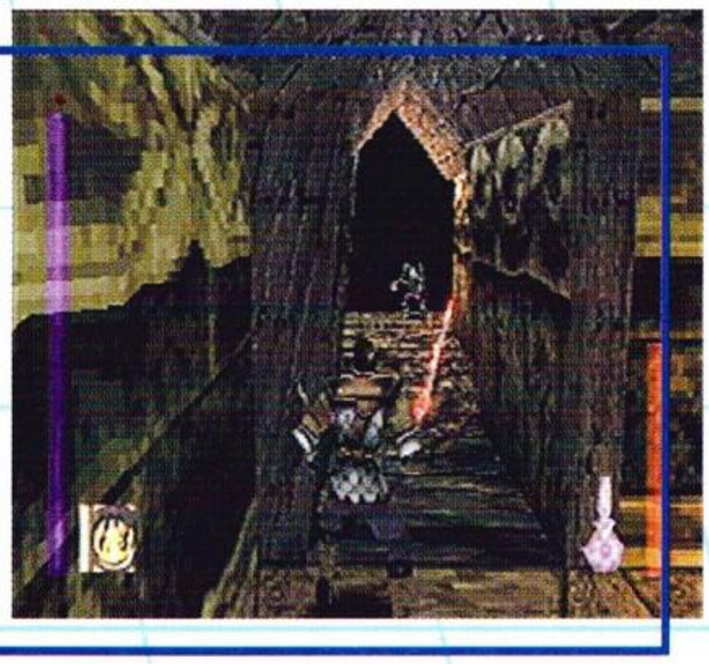
L'illustre nonché impegnatissimo Yu Suzuki ha dichiarato in un'intervista a un giornale japonese, che sta lavorando ad un picchiaduro nel cui nome sarà presente il numero 4. Avete idea di cosa potrebbe essere? Considerato il fatto che a breve uscirà Tekken Tag Tournament, e che il rivale di questa serie dai tempi del Saturn è un certo Virtua Fighter, attualmente fermo al terzo episodio... Ad ogni modo avremo tempo per indagare, considerato che questo "qualcosa 4" uscirà appena prima del seguito di Shen Mu, gioco che è uscito solo qualche giorno fa in Giappone.

Magie, scheletri, spade...

CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC

Playstation

Certamente avrete capito che elementi come quelli qui sopra non possono appartenere che a un RPG, e vi dirò, in questo caso promette anche molto bene. Questa volta i panni da vestire ve li fornisce la 3DO, e sono quelli di un tal Drake, ossessionato dalla vendetta contro l'esercito dei non morti, responsabile della morte della sua famiglia. Il gioco si presenta con una visuale alla Tomb Raider, e si dipana lungo quindici enormi aree, suddivise in ulteriori novanta zone, all'interno delle quali il nostro eroe si troverà di fronte ad una trentina di nemici diversi, alcuni dei quali sicuramente risulteranno familiari a chi ha già conosciuto la serie di Might & Magic su PC. 3DO sostiene che, sebbene ci siano ancora elementi di RPG (compiti da portare a termine, ricerche, etc.), il gioco si svolgerà più come un picchiaduro (una specie di Death Trap Dungeon), lasciando peraltro una grande libertà decisionale al giocatore, che in base alle sue scelte vedrà cambiare completamente il gioco: prendiamo il caso in cui dovete scegliere fra due armature, una più leggera e debole, e una più resistente e pesante, se vi troverete davanti ad un nemico molto forte con poca protezione vi converrà scappare, al contrario, con maggiore protezione, potrete scontrarvi alla pari. Il gioco insomma non vi impone mai delle scelte prefissate. E la camera? Per evitare inquadrature confusionali, i programmatori hanno scelto la visuale bloccata dietro le spalle del personaggio, tranne che nei combattimenti, in cui sale leggermente, dando una visone migliore della battaglia. Il gioco dovrebbe essere già in giro nella versione Playstation, mentre per la cartuccia del Nintendo 64 dovremo aspettare fino ad un non meglio precisato giorno di quest'anno.



A ognuno il suo

Per rientrare nei parametri del "politically correct", e quindi non fare torto a nessuno, la Titus ha ben pensato di creare una versione del suo Roadster, gioco di macchine dedicato a tutte le vetture che rientrano nella categoria delle decappottabili, per ogni console esistente. Le prime due versioni ad uscire saranno quelle per Nintendo 64 e Game Boy Color, poi verranno Playstation, Dreamcast e Playstation 2 entro la fine del duemila. Per evitare poi che si possa parlare di "semplici" conversioni, il team ha caratterizzato ogni versione con delle particolarità. Per esempio su Playstation ci sarà un esclusivo sistema di scommesse, mentre su Sega le piste saranno molto più dense di ostacoli. Le case automobilistiche ufficialmente presenti poi sono di tutto rispetto: Fiat, Alfa Romeo, Lotus, TVR, Renault, Ford, Mitsubishi, Toyota...

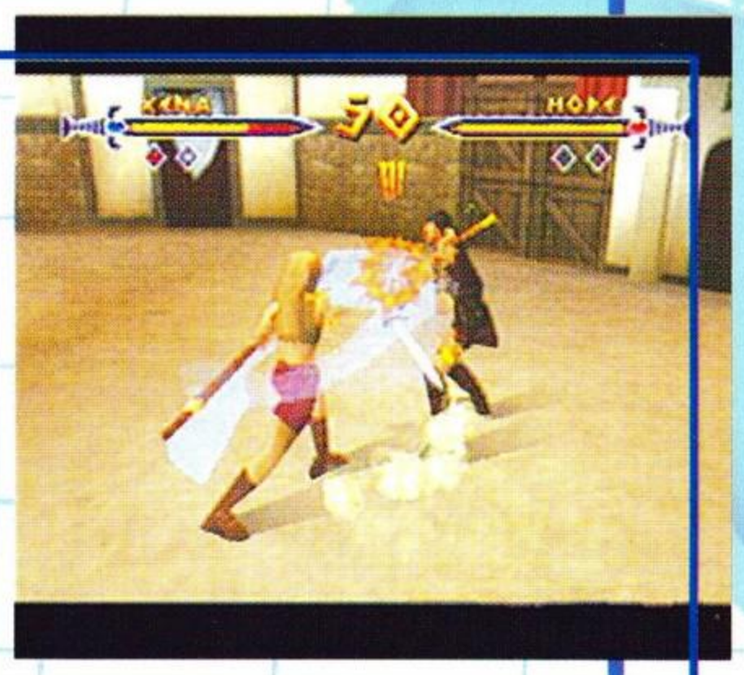
Hmm, ma non si doveva essere tutti più buoni?

Nintendo 64

XENA: TALISMAN OF FATE

Eppure si dice sempre così, o no? Col nuovo anno ci si propone di essere sempre più buoni, salvo che poi, volenti o nolenti, ricadiamo sempre nei soliti errori (ok ok, lo so, da una parte essere cattivi è più divertente). Anche le software house, invece di aiutarci a placare il nostro istinto omicida, ci incitano alla lotta continuando a sfornare una serie interminabile di beat 'em up! Ma non lo sanno che la violenza nei videogiochi influenza anche i comportamenti nella vita reale (questa era ironica, se non lo aveste capito)? Almeno fossero tutti dei bei giochi, invece no: spesso escono delle fetenzie non indifferenti, il cui scopo è solo di raggranellare qualche dollaro. Va beh, è la vita. Sarà così anche per questo secondo gioco dedicato a Xena, nuova eroina della TV?

Onestamente non lo so, ma a guardare le immagini devo dire che, almeno graficamente, il gioco promette molto bene. Oltretutto la Titus si è sparata una possibilità di multigiocatore davvero bella. Come sapete, infatti, su Playstation ci sono già giochi che permettono di scontrarsi in più giocatori, cosa che mancava per Nintendo 64. Xena: Talisman of Fate permetterà lo scontro contemporaneo fra quattro giocatori, sfruttando tutte le porte per joypad della console, con la possibilità di giocare sia tutti contro tutti, che a squadre: due contro due o tre contro uno (questa deve essere proprio uno spasso). Tenete presente anche che nel corso del gioco non ci sarà alcun power up che vi verrà in aiuto, per cui sarete limitati alla vostra abilità con le armi. Il solo punto interrogativo è il "lock", se così si può chiamare, dei nemici. Praticamente se vi trovate di fronte a più avversari dovrete scegliere, tramite apposito pulsante, chi colpire, e questa potrebbe essere una perdita di tempo, che si sa, nei beat 'em up, in cui si vince o perde per un nonnulla, può costare molto caro.



Il gioco mascherato.

Playstation

GEKIDO

Questo Gekido trarrà in inganno di sicuro un sacco di gente: anche se è stato completamente programmato in occidente, e pubblicato dalla Gremlin, a vederlo sembra davvero che sia stato creato da artisti giapponesi, sia per il look che per la qualità di grafica e animazioni, che non sfigurano a confronto neanche di titoli con case molto più avvezze a questo genere di giochi.

Probabilmente gli artefici di questo piccolo capolavoro (almeno spero) sono degli appassionati dei beat 'em up vecchia maniera, quelli dell'epoca di Final Fight, Double Dragon, o anche Streets of Rage, visto che questo Gekido scorrerà proprio come uno di questi successi del passato. Ovvio che il gameplay è stato aggiornato agli standard attuali, e se è vero che le mosse sono piuttosto convenzionali, il numero di oggetti prelevabili dallo scenario è davvero incredibile. Un plauso va anche all'uso delle sequenze animate, che preparano agli scontri più importanti, così come all'uso dell'illuminazione, accuratamente studiata per sembrare effettivamente quella di un vicolo malfamato. Se poi ci si dovesse stancare di camminare, c'è sempre una modalità Arena, dove ci si scontrerà in modo un po' più simili agli odierni Tekken e compagnia, sempre però con il giusto condimento di bombe, mazze, e anche automobili.

La data di lancio non mi è stata comunicata, ma quello che ho visto mi è bastato per far salire Gekido fino alle posizioni più alte della mia classifica dei "più attesi".

Software Universe®

sede:via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02 42 300 10 fax 02 48 3000 72 - email: software.universe@flashnet.it

CONSOLES department

VENDITA PER CORRISPONENZA
02 42.300.10
Fax 02 48.3000.72

PUNTO VENDITA
MILANO
VIA LORENTEGGIO 22 SOTTO I PORTICI
Tel. 02 42.300.10

PUNTO VENDITA
CINISELLO B. - MI
C.COMM. LA FONTANA - V.LE DE VIZZI
Tel. 02 66.04.30.58

PUNTO VENDITA
CREMONA
CORSO PIETRO VACCHELLI 33
Tel. 0372 46.34.83

PUNTO VENDITA
GALLARATE - VA
C.COMM. MALPENSA 1 - VIA LARIO 37
Tel. 0331 77.96.20

PUNTO VENDITA
DAVERIO - VA
CENTRO COMMERCIALE DAVERIO
Tel. 0332 94.99.25

PUNTO VENDITA
ORIO - BERGAMO
CENTRO COMMERCIALE ORIO CENTER
Tel. 035 45.96.042

PUNTO VENDITA
CAGLIARI
QUARTUCCIU C.COMM. LE VELE - CARREFOUR
Tel. 070 88.88.64

PUNTO VENDITA
CAGLIARI
SAN SPERATE - C.COMM. EMMEZETA
Tel. 070 91.66.064

PROSSIMA APERTURA
NOVATE - MI
CENTRO COMMERCIALE METROPOLI
PROSSIMA APERTURA

PROSSIMA APERTURA
SENIGALLIA - AN
CENTRO COMMERCIALE IL MAESTRALE
PROSSIMA APERTURA

DREAMCAST JP
L.399.900*

LINEA PSX UNIVERSUM
L.59.900

PSX
MONACO GP2 + VOLANTE
L.99.900

LINEA PSX ECONOMICUM
L.39.900

...SOLO DA SOFTWARE UNIVERSE®

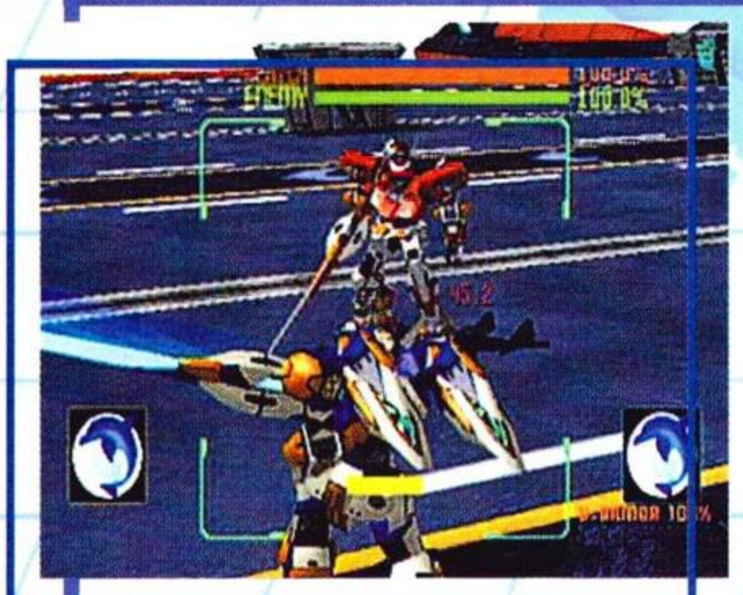
* Console + Joypad + Alimentatore - Offerta valida solo nel mese di ottobre e nei punti vendita Software Universe (non per corrispondenza) presentando questa pagina.

Gruppo G.R.G. srl - Prezzi IVA compresa (se non indicato diversamente). Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesilandia - Milano

E' arrivato!

Dreamcast

VIRTUAL ON: ORATORIO TANGRAM



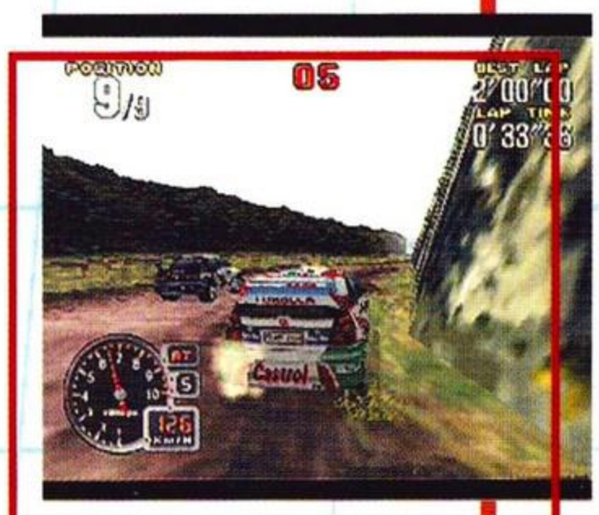
Calmi! Non ho detto che è arrivato ufficialmente, ho solo detto che è nei negozi, se poi invece i negozi sono quelli di Tokyo io non ne ho colpa. Scherzi a parte, da qualche settimana i nostri compagni di gioco con gli occhi a mandorla si stanno dilettando con il seguito di uno dei giochi migliori usciti per Saturn, per di più con la possibilità di sfidarsi via modem, per tutti quelli disposti a pagare per giocare. La grafica, manco a dirlo, è uno spettacolo per gli occhi, e tutto sullo schermo si muove alla ragguardevole velocità di sessanta fps. Per far trovare a proprio agio i giocatori è stata inserita la possibilità di customizzare i mech, usando colori a piacere su praticamente ogni parte del proprio robot. La ciliegina sulla torta, come fu all'epoca del Saturn, è rappresentata dal joystick opzionale che Sega ha progettato appositamente per questo titolo, e che, accidenti accidenti, non è sicuro che verrà venduto ufficialmente in USA e Europa. Ovvio che nulla è perduto, perché sembra che la ASCII sia già in trattative per aggiudicarsi i diritti di produzione per un controller simile. Dite un po' non vedete l'ora di leggerne la recensione eh? Beh, scrivete qualche chilo di lettere al nostro caporedattore, e vedrete che la prova del gioco apparirà, come per magia, il prima possibile su questa stessa rivista.

Ancora fango, ancora motori.

Nintendo 64

RALLY CHALLENGE 2000

Nella mia lunga esperienza di videogiocatore, ho notato che uno dei generi più amati, insieme a quello dei beat 'em up, è quello dei giochi di guida. Quasi ogni mese, fatta eccezione per qualche sporadico episodio, salta fuori da qualche parte un gioco di guida, sia esso dedicato alla guida su strada o fuori. Che poi molti si rivelino delle vere e proprie ciofeche, questa è un'altra storia, fatto sta che quando succede puntualmente la software house responsabile si adopera subito affinché esca un gioco che ridia lustro al suo nome. Stessa cosa è successa in questo caso, quando la reazione della gente al mediocre MRC ha spinto la Imagineer a concentrarsi sul seguito, arrivato qui con il nome di Rally Challenge 2000, e potete scommettere che la formula originale è stata ampliata di molto. Intanto le macchine, tutte provenienti da modelli reali, e tutte con caratteristiche che vi costringeranno a guidare in modo molto diverso fra macchina e macchina; poi le modalità di gioco, abbastanza classiche, ma comunque efficaci: Arcade, Campionato, Prova a Tempo, e multi player. Ma le vera novità arrivano a partire dai percorsi, che prima erano solo tre (troppo pochi per una longevità decente), e che ora sono diventati nove, dall'Australia all'Italia, tutte con elementi caratteristici del posto. Poi c'è la grafica, ben fatta e con un sacco di dettaglio, o i piccoli, ma importanti tocchi di classe: danni alla carrozzeria, specchietto retrovisore, acqua e fango che schizzano quando ci passate sopra. Che posso dire: si presenta discretamente bene, non quanto un Sega Rally 2, ma sicuramente all'altezza delle altre produzioni per Nintendo



E' arrivato?

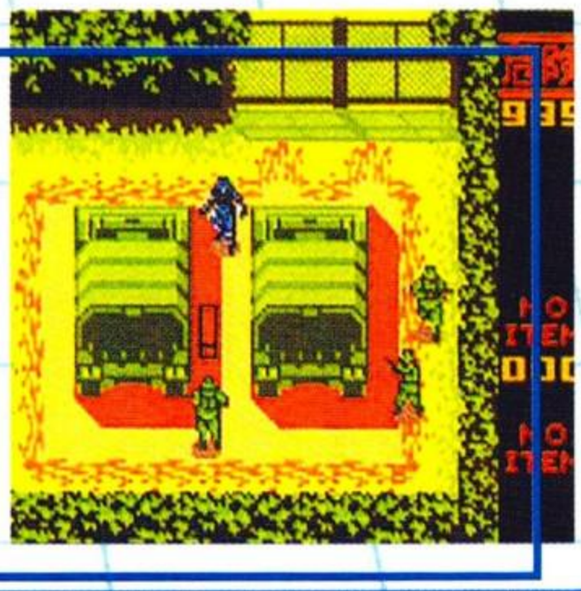
Chissà se per quando uscirà questo numero di Consolemania sarà uscito l'atteso Resident Evil: Code Veronica per Dreamcast. Non lo so, comunque non è di questo che voglio parlare, bensì del fatto che, anche se sotto sotto ce lo aspettavamo tutti, la conferma ufficiale che un Resident Evil è in lavorazione per Playstation 2 è arrivata solo qualche settimana fa. La notizia è partita in occasione del Capcom Gamers Day, direttamente dalle labbra di Shinji Mikami, il creatore della serie, il quale ha dichiarato di avere in cantiere anche altri progetti per la stessa console, e ha promesso che la versione per Dreamcast sarebbe uscita prima dell'inizio del millennio. Capito perché ve l'ho chiesto?

Metallo Pesante!

Game Boy Color

METAL GEAR: GHOST BABEL

Pensavate che per il piccolo portatile Nintendo uscissero solo puzzle, platform, o sequel dei vari Pokemon? Eh eh, vi sbagliavate di grosso! Proprio per voi miscredenti, Konami of Europe ha commissionato a Mr. Hideo Kojima una versione portatile del grandioso Metal Gear Solid. Il fine del team di sviluppo (che è lo stesso che si è occupato della versione Playstation) è quello di ridefinire completamente gli standard del divertimento portatile, portando lo stesso pathos del gioco da casa sul Game Boy, nonostante la grafica non sia di certo all'altezza.

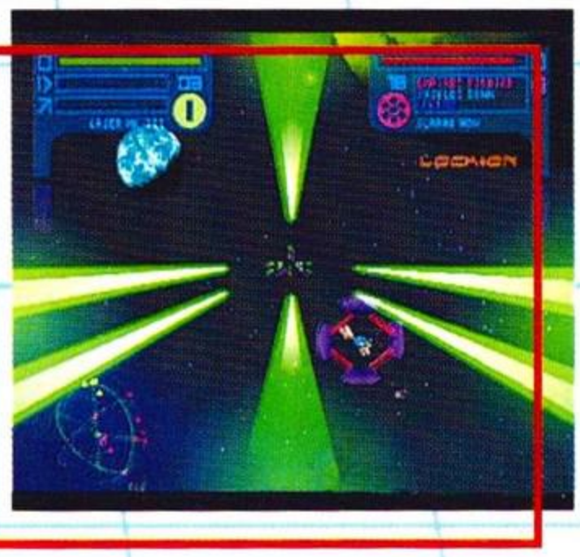


Attualmente il gioco è completo al 60%, e dovrebbe uscire a breve in Giappone, seguendo poi l'iter oramai (purtroppo) consolidato USA - Europa.

Nuova guerra, nuova squadra.

Playstation

COLONY WARS 3: RED SUN



Eh già, per il terzo episodio della fortunata serie la Psygnosis ha praticamente reclutato un team nuovo, quello interno con base a Leeds, lo stesso che ha partorito il controverso Wipeout 3. Gli eventi di Colony Wars 3 prendono forma contemporaneamente a quelli del secondo capitolo, ma non nello stesso posto, bensì all'estremo limite della galassia in oggetto; oltretutto non sarete schierati né con la Marina né con la Lega, ma vestirete i panni di un mercenario, di nome Valdemar, che praticamente durante il gioco si troverà a volte al fianco di una fazione, altre volte al fianco dell'altra, affinché possa portare a termine la sua missione: salvare la Terra dalla distruzione.

L'inquadramento del giocatore nel ruolo di un personaggio ben preciso dovrebbe giovare al coinvolgimento generale, aumentato anche dal fatto che le missioni sono state migliorate molto, diventando cinquanta, liberamente selezionabili , che le stesse missioni avranno più di un obiettivo per volta, e che sono state inserite un maggior numero di missioni terrestri, con grafica migliorata, per fortuna, e un sacco di postazioni da demolire. L'uscita è prevista per la prima parte di quest'anno, con la speranza che gli sviluppatori non si siano concentrati troppo sulla grafica tralasciando il gioco vero e proprio.

VIA PO 26 10123 TORINO

YOU TOO videogames

PER ORDINARE **011.88.99.20**

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA SPEDIZIONI IN 24-48 ORE
PUOI ORDINARE VIA FAX ALLO 011/812.71.12 O VIA E-MAIL : YOUTOO@INEDITA.NET
SEGRETERIA CON TITOLI IN USCITA 24H SU 24 H

SERVIZIO RIVENDITORI

Se sei un rivenditore e vuoi far crescere il tuo punto vendita, affidati a chi di videogiochi se ne intende.
Richiedi il nostro listino rivenditori allo 011.812.71.12

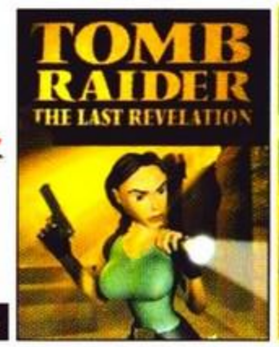
Playstation

Fifa 2000

Bio Hazard 3

Official Formula 1 Racing

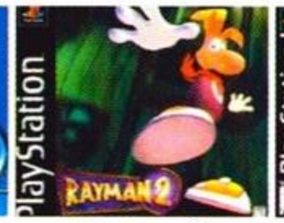
Iss Pro Evolution


Tomb Raider 4

GT2

FFVIII in Italiano

No Fear Downhill MB


Rayman 2

Star Wars Ep. 1

Carmageddon

BassLanding usa

Final Fantasy Anth.

Jade Cocoon

Monster Farm 2

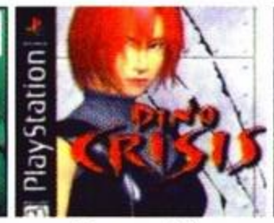
Rainbow 6

Suikoden 2

Dew Prism

Metal Gear Solid

MGS Add-on


Dyno crisis

Silent Hill

Legacy of Kain

Shadow Man

Quake 2

Grandia

Gauntlet Legend

Thousend Arms

40 Winks

Lunar Complete

Legend of Kartia

Star Ocean

Valkyrie Profile

Brave Fencer Musashi

RW Collection

Super RW Final F

All robot Wars

Macross VF-X

Macross VF-X2

Macross Super D. F.

Omega Boost

Spriggan

Chrono Cross

Z-Gundam

Gundam Battle Master 2

G. Char's Counter A.

Gundam 0079

Gundam Generation 0

Getta Robot

BattleShip Yamato

Star Ixiom

Metal Slug Best Coll.

tutti i marchi i logo e le immagini appartengono ai legittimi proprietari

PROSSIME USCITE PSX JAP

****

IN NOVEMBRE
27/11
-Valkirie Profile 2cd

IN DICEMBRE
02/12
-Dragon Quest Big Adv.
-Dragon Valor
-Perfect striker 2
-Samurai Sprits : New Blade
-The Legend of dragoon
09/12
Densha de Do! Professional
-KOUIDEI KA ex. Square Title
-Vampire Hunter D
-Parasite Eve 2
16/12
Gunpey
Chocobo Stallion
Countdown Vampires
22/12
-Eternal Phantasia
Rainbow Cotton
Street Ex 2
-Super Robot Taisen A

in dicembre
Super robot wars 2
Super Robot Wars 3
Super Robot Wars Ex

SEMPRE DISPONIBILI
serie DRAGONBALL
serie ROBOT WARS
serie GUNDAM

Hentay-Pc

In Esclusiva

Sono finalmente disponibili i giochi giapponesi hentay per PCCD vietati ai minori di 18 anni e completamente in inglese

Guide Strategiche

...E inoltre:
Guide in Italiano di MGS, Silent Hill...
Riviste jap e usa:
Famitsu Weekly, Dengeky, NewType, NeoGeo Freak, Playstation Magazine,...
anche per corrispondenza

Portatili

DISPONIBILI:
* IL LINK CABLE DREAMCAST-NEOGEO POCKET.
* LE BATTERIE RICARICABILI PER GAMEBOY
...E ALTRI ACCESSORI

a **PADOVA** i nostri prodotti li trovi da:

QUARTA DIMENSIONE

IN CENTRO A PADOVA:
GALLERIA EREMITANI 3
TEL.:049.87.88.139

V I A P O 2 6 1 0 1 2 3 T O R I N O

YOU TOO videogames

PER ORDINARE **011.88.99.20**

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA SPEDIZIONI IN 24-48 ORE

PUOI ORDINARE VIA FAX ALLO 011/812.71.12 O VIA E-MAIL : YOUTOO@INEDITA.NET

SEGRETERIA CON TITOLI IN USCITA 24H SU 24 H

SERVIZIO RIVENDITORI

Se sei un rivenditore e vuoi far crescere il tuo punto vendita, affidati a chi di videogiochi se ne intende.
Richiedi il nostro listino rivenditori allo 011.812.71.12

Nintendo 64

Dreamcast

Cash&Carry in Piemonte

USCITE

JAP Zombie Revenge-Star Gladiator 2 -Street Fighter 3-Kikaio-Jojo-Virtua striker 2000-Carrier
usa-pal: Crazy taxy-Metropolis-Rayman 2 Rainbow6-MDK2-Red Dog-Slave zero-Baldur's gate-Speed Devils
Accessori disponibili RGB cable VisualMemory VGA Box- S-video cable - Purupuru pack Mission Stick Canna da Pesca SegaGun Converter ntsc Adatt. universale Arcade Station Volante rf unit

SPECIALE!!!

YOU TOO videogames presenta

Dal **Tokyo Game Show** la videocassetta con 3 ore mezza di filmati e video in presa diretta

85 Games :1 Nintendo 64-14 PlayStation 1 Neo Geo Pocket Color-40 Dreamcast-15 PlayStation 2-14 Arcade/Naomi

Nintendo 64: ViewPoint 2064

PlayStation: Bio Hazard Gun Survivor - Parasite Eve 2 - Dewprism-Chrono Trigger - Valkyrie Profile - Dragon Quest 7-Vagrant Story - Chrono Cross - Chocobo Stallion-Magical Drop F -Koudelka - Legend of Dragoon-Robbit Mon Dieu - Alundra 2-

Neo Geo Pocket Color:SNK vs Capcom-

Dreamcast Black Matrix AD - Maken X - Langrisser Millenium -Roommania #203 - Evolution 2 - Sunrise Hero - Eternal Arcadia - Pop 'n Music 2 - Super Producers-Let's Make Pro Baseball Team - Densha De Go 2 -Ecco the Dolphin - F1 World Grand Prix - Metropolis Street Racer - The Typing of the Dead -Super Runabout - Jet Set Radio - Carrier - Dobu Senki-World Advanced (Iron Storm 3) - Rent A Hero #1 - Zombie Revenge - Super Hero Retsuden - Berserk-Let's Make Pro Soccer Club - Let's Play Golf - Animastar -JoJo's Bizarre Adventure - Net Golf - NBA2K-Virtua Striker 2 ver. 2000 - D2 - UnderCover AD2025 Kei-Bio Hazard Code: Veronica - Virtual On Oratorio Tangra-Space Channei 5 - Godzilla Generations Maximum Impact-Crazy Taxi - Chu Chu Rocket - Shenmue -

PlayStation 2 Tekken Tag Tournament - Gran Turismo 2000 - Eternal Ring-Popolocrois 3 - Den-Sen - Unison - A6 A-Train - Wild Wild Racing - X-Fire - Kessen - Dark Cloud - The Bouncer - 500 GP - Jikkyou World Soccer 2000 - Shin Ridge Racer

JAMMA Episode 1 Pod Racer - Outriggers - Emergency Call Ambulance-Jambo! Safari - Toy Fighter - Dynamite Baseball '99-Typing of the Dead - Puyo Puyo DA! - F355 Challenge -Samba de Amigo - World Kicks - Dead or Alive 2 - Odotte Pikachu- Crisis Zone

ORDINALA SUBITO!!

Gadget-Action Figure

Serie FFVIII: Squall

Serie FFVIII: Rinoa

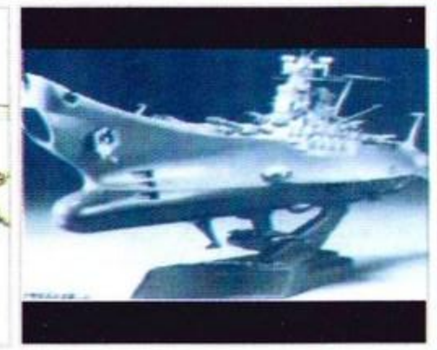
Serie FFVIII: Ifrite

Serie FFVIII:Odin

Serie FFVIII:Evocazione

Serie FFVIII:Cerebrus

Portachiavi FFVIII


BattleShip Yamato

Grande Mazinga in metallo disp anche GX01

tutti i marchi i logo e le immagini appartengono ai legittimi proprietari

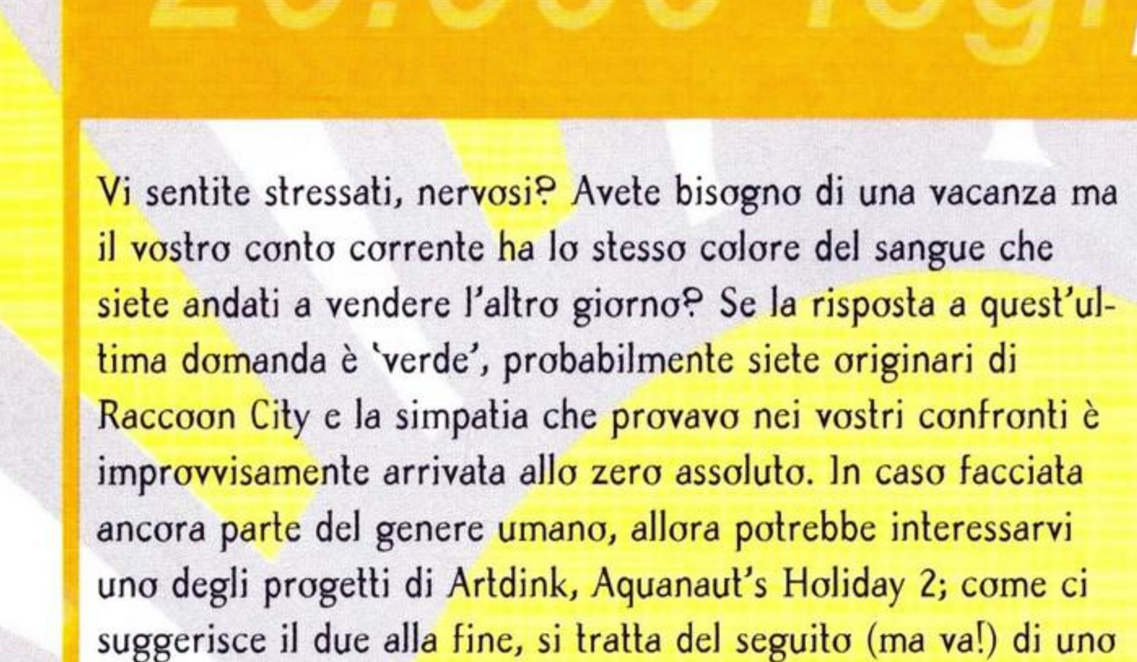
Dopo i bagordi natalizi e le sregolatezze del Capodanno, il Made in Japan vi conduce in tutta calma verso il solito tran tran quotidiano; sorbitelo senza fretta e in tutta tranquillità, come un buona tazza di tè.

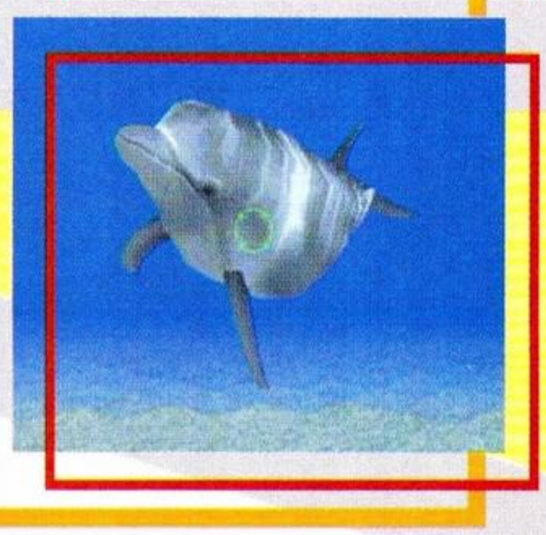
Due parole prima *di cominciare*

Finito il conto alla rovescia con cui si è scandita la fine del millennio, ecco subito iniziarne un altro per l'arrivo di PS2. In effetti Marzo si fa sempre più vicino, eppure la frenesia intorno alla nuova macchina Sony si è fortunatamente ridimensionato; la Playstation ha ancora qualche buona cartuccia da sparare e il suo definitivo pensionamento è stato posticipato ancora. Nintendo ha fatto uscire il 64DD con qualche giorno di ritardo e visto che ormai di questo aggeggio si sapeva già tutto, l'unica notizia è che finalmente sia arrivato nei giapponegozi. Sega prosegue la sua strada con una certa decisione, in questo momento il suo obbiettivo principale è non fare errori e nel contempo riuscire a piazzare sul mercato ancora qualche killer application. Niente premio 'mad in japan' questo mese e forse è meglio così.

20.000 leghe *in vacanza*

Vi sentite stressati, nervosi? Avete bisogno di una vacanza ma il vostro conto corrente ha lo stesso colore del sangue che siete andati a vendere l'altro giorno? Se la risposta a quest'ultima domanda è 'verde', probabilmente siete originari di Raccoon City e la simpatia che provavo nei vostri confronti è improvvisamente arrivata allo zero assoluto. In caso facciata ancora parte del genere umano, allora potrebbe interessarvi uno degli progetti di Artdink, Aquanaut's Holiday 2; come ci suggerisce il due alla fine, si tratta del seguito (ma va!) di uno dei più singolari non-giochi mai apparsi su Playstation. Non c'è niente a cui sparare, niente da raccogliere, da scoprire o da guidare, l'unico vostro obbiettivo sarò rilassarvi nuotando nelle profondità marine; in Aquanaut's Holiday 2, vi troverete immersi in alcuni affascinanti fondali marini che potrete esplorare in tutta calma. Pesci dai mille colori, delfini e anche qualche curioso incontro scioglieranno la vostra tensione in questo mare di tranquillità. Per questa seconda versione si parla di un nuovo motore grafico nuovo di zecca e della possibilità di scattare foto da salvare su Memory card e mostrare agli amici in una nuova e ipertecnologica versione del temutissimo rituale detto delle 'diapositive delle vacanze'.





...e 'l naufragar m'è dolce

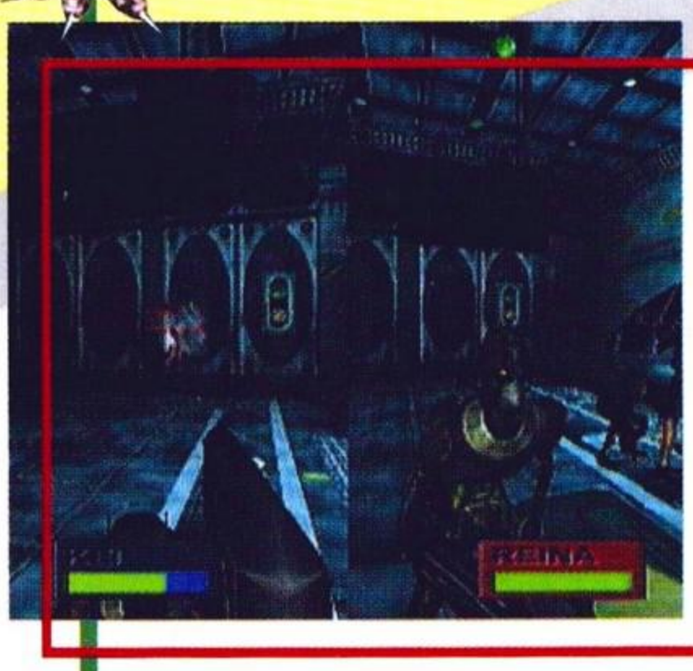
in questo mar di Giocostazione

La prolifica Koei, che in ogni press kit che manda in redazione ci infila sempre qualche foto di Kessen, sta completando un nuovo RPG per la console Sony, intitolato Daikoukaijidai IV: Porto Estado.

Dietro questo allegro scioglilingua si cela un RPG di discreta fatture, allineato alle attuali tendenze del genere, ad ambientazione marinara. Pirati, bracconieri e porti pieni zeppi di ubriaconi ed assassini, saranno gli elementi di questa avventura farcita di combattimenti ed esplorazione. La struttura di gioco è quantomai classica; mappa del mondo per gli spostamenti (quasi sempre in nave), personaggi super deformed per i combattimenti e splendide illustrazioni per i dialoghi. Divertente la trovata di poter organizzare il 'carico' della nave attraverso una schermata che ne rappresenta lo spaccato; da qui si potranno gestire si i materiali da portare con, che interagire con i componenti del party. Confermato l'uso di armi da fuoco, da taglio e di artefatti magici, ancora poco chiari invece i dettagli sul sistema di magie. Daikoukaijidai IV: Porto Estado sarà in vendita a giappolandia entro la fine di Dicembre, mentre non si hanno notizie di eventuali conversioni per il mercato USA o Europeo.

Sparatutto globale

a effetto orrorifico



Sega vuole spaventarci a tutti i costi. Con in cantiere Code Veronica, D2, Maken X e questo Nanatsu No Hikan Senritsu No Bisho, non ci sono dubbi sulle sue intenzioni; il genere horror piace, fa vendere e Sega vuole inserirsi in questo filone in posizione privilegiata. Nanatsu No Hikan Senritsu No Bisho, sviluppato da Koei, cerca di unire più generi immergendoli in una tetra atmosfera a base di mostri e colpi di scena. In pratica si è cercato di adattare una struttura simile a quella di Resident Evil, orribili mutazioni e schifezze bavose nascoste in edifici dall'aria poco rassicurante, da affrontare con una visuale in prima persona, caratteristica che shooter 3D. Reina e Kei, i due protagonisti, avranno a disposizione un arsenale degno dei più blasonati sparatutto, ma verranno chiamati anche risolvere enigmi nonché ad imbattersi in un buon numero di personaggi.

de in Japan - Made in Japan - Made in Japan - Made in Japan - Made in Japan - Made in Japan - Made in Japan - Made in Japan - Mad

Se hai freddo accendi
il Dreamcast

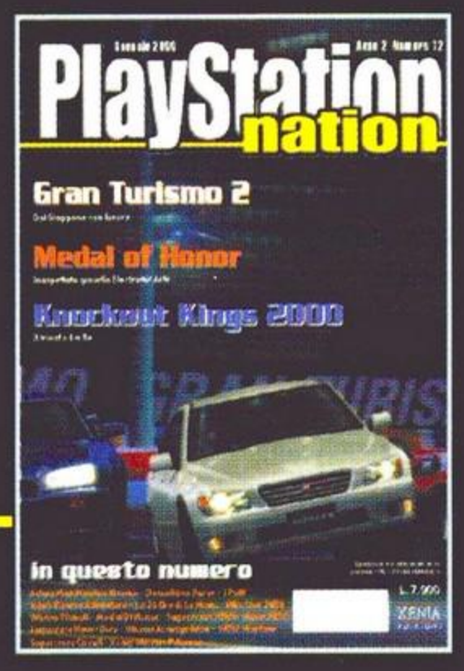
Le console dell'ultima generazione sono ormai devi veri mostri trita bit; processori grafici ipervitaminizzati, RAM in quantità generose e una bella mole di componentistica elettronica. Tutto questa abbondanza porta con se alcuni svantaggi tra cui la necessità di dissipare il calore prodotto; memori delle brutte esperienze avute con i primo modelli di PSX, alcuni costruttori di periferiche si stanno ingegnando per produrre sistemi di raffreddamento addizionali per il Dreamcast. Ma la console Sega è davvero in grado di raggiungere temperature adatte alla cottura dei cibi? Ovviamente no, ma i signori di cui sopra sostengono che tale un bel ventolone aggiuntivo potrebbe evitare un precoce deterioramento della macchina in caso di un uso intensivo. E magari adesso ci verranno a dire che per conservarla meglio conviene tenerla in frigo....

Maken'importa
a me!

Dopo le preoccupazioni espresse il mese scorso, Maken X è ormai pronto per essere lanciato sul mercato giapponese. Le prime impressione sono a dir poco incredibili; il gioco si è dimostrato veloce fino all'inverosimile con un frame rate inchiodato a 60fps ed un impatto grafico senza precedenti; il gioco è inoltre arricchito di ottimi filmati in computer grafica e una trama avvincente e ben sviluppata.

Maken X vi metterà nei panni di Kei Kanazawa una giovane studentessa il cui padre, il solite scienziato fuori di testa, ha combinato un bel casino cercando di evocare una creatura demoniaca dall'incredibile potere, il Maken. I conseguenze di questa sconsiderata azione sono devastanti, in ogni dove, terribili creature, mezze uomo e mezze demone cominciano a seminare morte e distruzione. Maken X è un titolo un pò 'gnucco' da digerire; il gioco è riuscito a schivare la censura e a conservare tutto il suo senso per il macabro e l'orrido. Non mi sembra il caso di scendere troppo nel particolare, ma vi basti sapere che persino alcuni addetti ai lavori hanno definito alcune scene così 'gore' da risultare fastidiose; alla faccia!

PlayStation nation



Apre il 2000 con un augurio speciale e nel numero di Gennaio

VI REGALA

PlayStation Millennium

GENNAIO 2000

i giochi più belli,
le periferiche migliori,
le curiosità e il futuro della console più diffusa nel mondo

La guida indispensabile

all'utilizzo della Playstation nell'anno 2000

D'Avino e Micheletti SMDgrafica@planet.it

VENDITA PER CORRISPONDENZA
Non sei di Milano? Richiedi i nostri listini telefonando
allo 02.33.00.00.36 o collegati al sito Internet www.newelonline.com
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA!!!

NEWEL SHOP

Via Mac Mahon 73
20155 Milano
Tel. 02.33.00.00.36

NOVITA' TUTTI I GIORNI, CHIAMACI !!!

DISPONIBILITA' DI PRODOTTI PAL E JAP

CONSOLE - ACCESSORI - VIDEOGAMES - COMPUTERS
ASSISTENZA TECNICA

e-XSITE

Dreamcast™

GAME BOY COLOR

NINTENDO 64

PlayStation™

DVD VIDEO

ED ORA IN NEWEL SHOP
PUOI TROVARE ANCHE I PRODOTTI

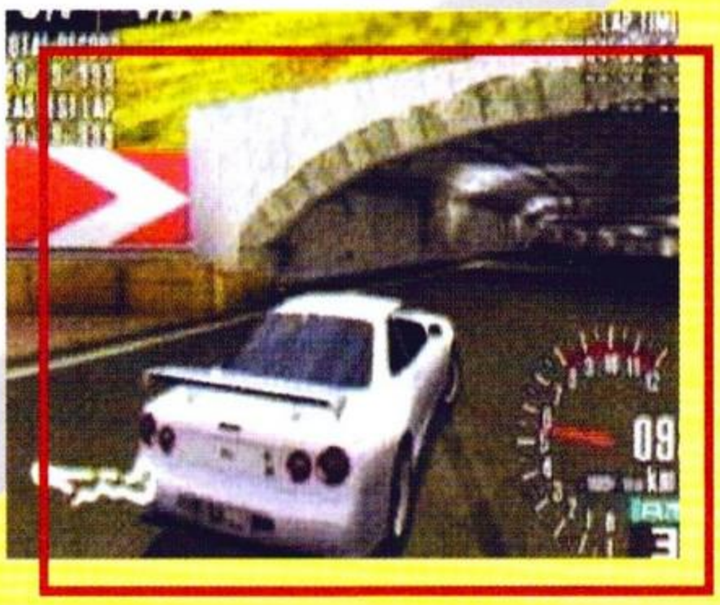
MAGIC L'Adunanza E GAMES WORKSHOP

ROTTAMIAMO E IL TUO USATO...
...E SE LO VUOI VENDERE CI PENSIAMO NOI,
ANCHE SU INTERNET!!!

TUTTI I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

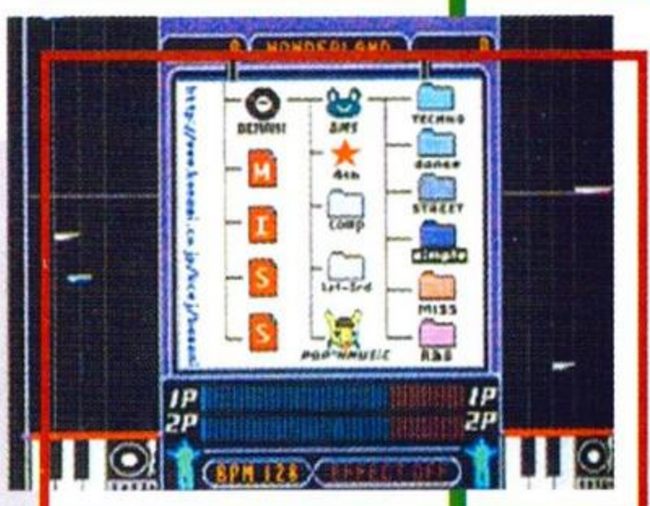
Il sorpasso

Oltre che sul fronte dei survival horror, Sega è decisa ad intaccare la supremazia di Sony anche su un altro terreno, quello dei giochi di guida, su cui PSX sembrava non poter avere rivali. Così dopo l'ottimo Sega Rally, la casa del porcospino blu torna all'attacco con un progetto che è riduttivo definire ambizioso; togliere a Gran Turismo il titolo di migliore e più completa simulazione di guida. Tale compito è affidato ad Sega GT, gioco dal titolo abbastanza scontato, ma dalle caratteristiche decisamente interessanti; si parla di oltre 220 modelli tra Honda, Toyota, Mitsubishi, Nissan, Subaru, McLaren, Mazda, Isuzu, Suzuki, Daihatsu e BMW e questa è solo una lista provvisoria! Verrà implementato un sistema di patenti, affiancato ad un altrettanto classica opzione Campionato; inoltre si potranno modificare le diverse componenti delle vetture come pneumatici, sterzo, parti del motore e persino la carrozzeria. I giocatori potranno provare il risultato delle loro modifiche prima della gara, girando su appositi circuiti di prova, le modifiche si pagheranno con i soldi vinti nelle varie competizioni ed anche qui si avrà la suddivisione in coppe e tornei a seconda dei tipi di vettura. Infine, Sega si è profusa in una miriade di banfate sulle prestazione grafiche di questo Sega GT; livello di dettaglio mai visto, comportamento dinamico delle vetture iperrealistico, fluidità da record e, udite udite, ha come obbiettivo di surclassare Gran Turismo 2000. Riuscirà Sega nel suo ambizioso progetto? Purtroppo per scoprirlo dovremo attendere sino a fine Maggio, voi intanto restate sintonizzati, vi daremo nuove informazioni al più presto.

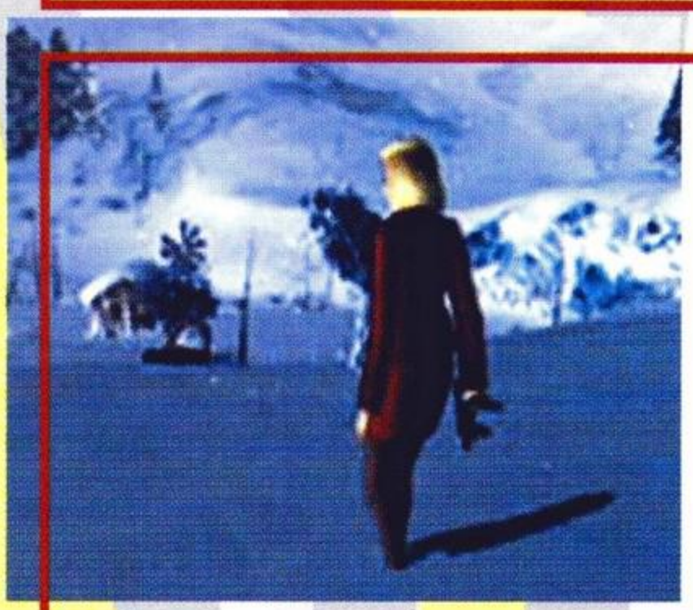


Ma sti' giapponesi
sono proprio dei tarantolati

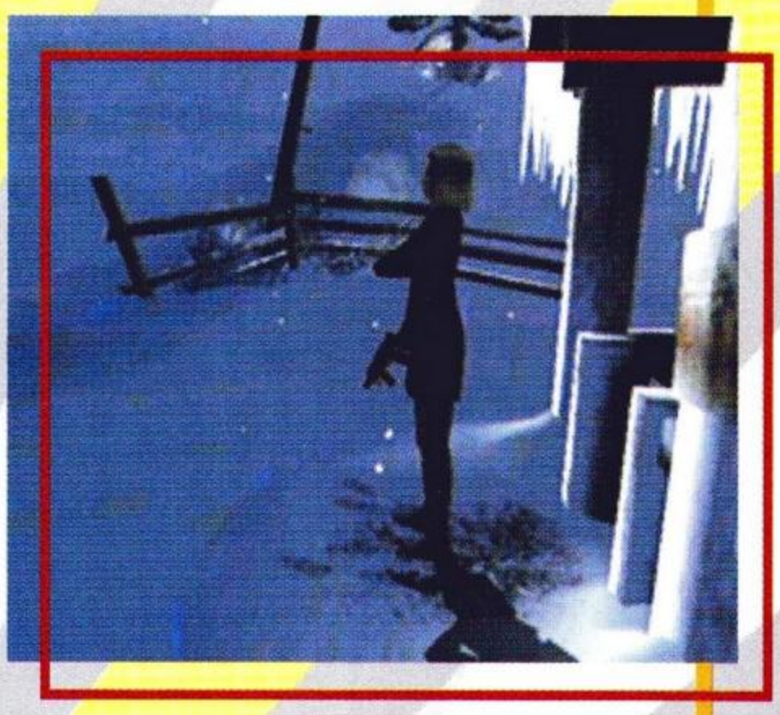
Fino all'arrivo in redazione di Guitar Freaks, il mio interesse per i rhythim game oscillava tra il menefreghismo e la sopportazione. Eppure mi è bastato vedere Marco alle prese con Evil Eye e il Toso sbriciolarsi le falangi su Happy Man per ingolosirmi al punto di voler imbracciare anch'io il piccolo (ma cosTroso) controller-chitarra; un paio di battute e già si era trascinati del ritmo e dalla giocabilità di questo piccolo capolavoro. Dopo questa catarsi, il mio approccio verso questo genere è cambiato radicalmente, eppure mi stupisco ancora nel constatare con quale frequenza in Giappone escano nuovi giochi della serie Beatmania; praticamente ogni due mesi nel Made in Japan ne spunta fuori uno... teribbbileee! E' quindi con rassegnato stupore che vado ad annunciarvi l'imminete arrivo nei game store nipponici (l'uscita è prevista per il 27 gennaio) di Beatmania Append 5th Remix; cercare qualche variazione nell'impostazione di base mi sembra uno sforzo inutile, mentre vale la pena di sottolineare come la varietà musicale tenda ad allargarsi sempre di più arrivando ad abbracciare i generi più disparati (Reggae, new age, jazz, ecc.). Qualcuno di voi ha dei dubbi sull'uscita di un sesto seguito?



Tutti gli incubi che non avreste mai voluto sognare



Alla faccia di quella mezza chiavica che era D su PSX, D2: The First Touch, promette di essere un gioco veramente stupendo. Affidato al talento visionario e surrealista di Kenji Eno, D2 ci vedrà nei panni di Laura Parton, già protagonista del primo episodio; la biondona, in pieno blocco del redattore stanco (per cui ci si trova a fissare il monitor con sguardo spento e rivolo di bava annesso), scampa ad un atterraggio di fortuna che il piccolo aereo su cui viaggiava è costretto a compiere. Ovviamente, all'impatto sopravvivono solo lei ed un'altra tipa, che si ritrovano in una zona sperduta zona del Canada; da qui in poi è tutto un crescendo di tensione e terrore. Ci sarà il solito mostro che usa gli uomini come incubatrice ambulante, un po' di armi per massacrare la gentile bestiola e la solita componente demoniaca-extraterrestre-mutante che ormai si trova in un tutte le produzione del genere. Da notare il taglio cinematografico che si è dato ai movimenti della telecamera, seguendo una tecnica che ha già dato buon risultati in Silent Hill; durante i combattimenti comunque la visuale passerà in prima persona permettendo una maggiore efficacia di fuoco. Si è lavorato molto anche sull'AI dei mostri che cercheranno di sorprendevi, attaccandovi alle spalle o sbucando all'improvviso da sotto il pavimento. La data di uscita è fissata per il secondo quarto del 2000 e prima di allora avremo modo di ritornare su un titolo che vuole rivaleggiare con Shen Mu quando a spettacolarità e realismo e con Code Veronica, quanto ad atmosfera.



daL 25 OttObRe oCcHio a cOsa gUaRDi.

LioN nEtworK DAl LuNeDI Al veNeRdI oRE 19,30 su tmc2

www.lionnetwork.com

Voto 82

Titolo
Demolition Racer

Descrizione
guida spericolata

Giocatori
1 - 2

Casa Software
Infogrames

Demolition Racer

Non sempre chi arriva primo vince...

Questo almeno è quello che succede in questo divertente titolo della infogrames. Andiamo a spiegare come funziona: è un gioco di corse automobilisti che in cui oltre che cercare di piazzarvi nella miglior posizione possibile al traguardo dovete anche riuscire a racimolare il maggior numero di punti possibili. Si, ma come si guadagnano 'sti punti? Scontrandosi con le altre macchine, naturalmente! E più forte le colpite, più punti prendete ma anche più danni fate al vostro mezzo, quindi attenti perché se ne subite troppi rischiate di non finire la corsa. Quando poi tagliate il traguardo (se lo tagliate) il vostro punteggio finale sarà il risultato del prodotto (o moltiplicazione per i più distratti) dei punti derivanti dal piazzamento ottenuto con quelli guadagnati con gli scontri. E' su questi punteggi che viene poi stilata la classifica effettiva delle gare, da questo il titolo. Stupiti eh?

Il carro funebre è sempre molto carismatico...

"Bella quest'auto, proprio niente male".
"Si ma tu non la puoi usare, non te la sei meritata".

Come avrete capito nel gioco ci sono

diverse auto, per la precisione sono otto, ma non tutte le potete usare da subito. Le dovete sbloccare superando le leghe in cui vi troverete a competere di volta in volta. Queste ultime sono cinque, di cui quattro su circuiti e una - quella chiamata "arena" - dentro ad una sorta di recinti dove, invece di cercare di raggiungere un traguardo, dovrete cercare di tenere il vostro mezzo in funzione più a lungo possibile. Anche le leghe vengono sbloccate a mano a mano che le completate. Tenete presente che non esiste possibilità di regolare il livello di difficoltà del gioco, questo viene determinato dalla lega in cui gareggiate e soprattutto dal mezzo che usate per affrontarla. Oltre ai campionati, o leghe che dir si voglia, potete affrontare delle singole gare e, in questo caso, potete giocare anche in altri modi. Ve li spiego velocemente anche se li ho trovati abbastanza inutili e poco divertenti; oltre alla modalità "classica" che vi ho spiegato prima c'è quella chiamata "inseguimento" che è in pratica una normale corsa automobilistica (vince chi taglia per primo il traguardo), una chiamata "gallina" in cui dovete riuscire sempre ad arrivare per primi sul traguardo ma correndo nella direzione opposta a tutti i vostri avversari (cercando quindi di evitare i frontali quando li incrociate), un'altra chiamata "l'ultimo vince" che corrisponde alle gare della lega "arena" spiegata prima e, per finire, una chiamata "suicidio" che è sempre come "l'ultimo vince" ma al contrario, dovete cioè cercare di essere il primo a ritrovarsi con l'auto fuori uso.

Primo impatto

Saltate a piè pari la presentazione e lasciate il libretto d'istruzioni nella confezione, acceleratore e freno si trovano nella posizione "canonica" e non serve sapere altro. Cominciate quindi a gareggiare immediatamente e divertitevi, finché dura...

Curve, salti, tunnel, asfalto, sterrato e chi più ne ha più ne metta.

I circuiti presentano una buona varietà di terreni ed ostacoli, assicurando così una certa complessità e, di conseguenza, divertimento. Cercate di memorizzare i punti critici, quelli cioè dove è più facile ritrovarsi "incastrati". In questi punti, infatti, troverete spesso ammassi di avversari che non aspettano altro che essere colpiti e farvi guadagnare un bel po' di punti - ovviamente cercate di evitare di trovarvi nella parte dei bersagli. Tenete d'occhio anche i salti visto che possono farvi guadagnare un bel po' di punti supplementari. Fate un paio di conti; gli scontri "normali" vi danno dai 5 ai 75 punti, ma se salterete sopra un'altra auto guadagnerete in una volta ben 500 punti! Fate anche attenzione alla posizione degli scatoloni che si trovano sul percorso. Questi sono di tre tipi; quelli bianchi vi regalano dei punti, quelli verdi vi riparano parte dei danni subiti dalla macchina mentre quelli blu vi rendono invulnerabili per un certo periodo di tempo (cercate quindi di prenderli quando avete un buon numero d'avversari a portata di... scontro).

L'hai già finito?!?

Purtroppo sì! Mi dispiace dirvelo ma io sono riuscito a terminare tutto il gioco con soli due giorni di gioco intensivo - molto intensivo, d'accordo, ma sempre due giorni sono. Il gioco in se stesso lo trovo divertente, la grafica non è nulla d'eccezionale ma la fluidità e la velocità sono ottime. Il realismo di guida non è il massimo, ma questo aiuta nella ricerca degli incidenti, che è lo scopo principale del gioco. Appena iniziate a giocare le difficoltà non mancano quantomeno perché avete ancora una scarsa cono-

Beccato in pieno! Ho preso così tanti punti che per aggiungerli ci sta mettendo una vita...

In questo gioco le auto si riducono veramente a delle latrine. Meno male che non dovete pagare!

Potendo scegliere.

Se proprio vi piace fare a sportellate, esiste sempre il vetusto Destruction Derby 2 che non è poi tanto male. Se invece vi interessano solo le auto, giochi di guida ce n'è a bizzeffe su PSX per cui...

scenza dei percorsi e non avete ancora confidenza con il gioco, ma superate le prime due leghe il tutto si semplifica. Non dico che ogni gara sia una vittoria, sarei un bugiardo, ma non c'è bisogno di ripetere la competizione troppe volte per proseguire nel nostro cammino. Il fatto è che, come detto nei paragrafi precedenti, il livello di difficoltà è dato dall'auto che state usando, peccato che quando scegliete quale utilizzare state scegliendo anche quella che useranno i vostri avversari. A questo punto, se tutti i concorrenti usano lo stesso mezzo, non ha molto senso sbloccare auto nuove, tanto valeva averne un solo tipo e mettere un'opzione per regolare la difficoltà del gioco. Meglio sarebbe stato non dico lasciare assoluta libertà nell'utilizzo delle auto, ma quantomeno dividerle in categorie e lasciare che, una volta deciso quella che vogliamo utilizzare noi, gli altri possano usarne altre della stessa classe. E' un vero peccato perché l'idea c'era, bastavano dei piccoli accorgimenti per rendere il tutto molto più divertente. Certo rimane la possibilità di giocare in due e questo aumenta di parecchio le possibilità di divertirsi anche perché si può gareggiare oltre che CONTRO anche CON un altro giocatore. Una sorta di gara a squadre in cui si sommano i punteggi delle coppie per stilare la classifica finale.

Non è una scena poetica? Tutte queste auto che volano, così, libere...

L'auto spicca il balzo, pronta a piombare sulla preda.

Ma come fa vedere il pilota?

Il traffico è veramente una brutta cosa...

PlayStation

In definitiva una buona idea sviluppata maluccio, la cosa che mi dà più fastidio in assoluto è che si corre sempre tutti con la stessa auto. Anche a livello di modalità di gioco ce ne sono alcune che mi risultano abbastanza indigeste, in quanto assolutamente senza significato e senza divertimento.

PlayStation					
	Grafica	80	Giocabilità	90	82
	Sonoro	85	Longevità	80	

BellafanteDESIGN.libero.it

Lion Network ore 19.30 TMC2

Il programma che ha portato per primo l'interattività in Italia è diventato un grande laboratorio di idee, gusti, tendenze, realtà giovanili. Una nuova impaginazione, un gioco ancora più adrenalinico, una multiconduzione brillante e dinamica fanno di Lion Network un punto di riferimento. Anche quest'anno il pubblico attivo di Lion Network può interagire con il programma attraverso fax: 0659605197, telefono: 0654225355, e sito internet www.lionnetwork.com.

RADIO Centouno 101 ONE•O•ONE NETWORK

E questa edizione del Lion Network vede una grande collaborazione con radio 101 one o one giochi, interviste, ospiti, servizi tutti per voi.

Nestlé Lion

Ma non finisce qui!!

Lion, lo snack di wafer e cereali ricoperto di squisitissimo cioccolato al latte vi mette a disposizione fantastici premi con un grande concorso

Spedisci 4 incarti dello snack Lion in una busta chiusa con i tuoi dati nome, cognome, indirizzo e numero di telefono – a questo indirizzo: Concorso Lion Network Casella Postale Aperta 00162 Roma Nomentano entro il 31 maggio 2000 ci sono in palio 10 esclusivi, bellissimi scooter Lion Network Eikon 50cc di Betamotor e in più avrete anche un casco!

Cosa aspettate....più buste inviate più possibilità avete di vincere!!!!

Aut.Min.6/204390):

Voto 92

Titolo
Resident Evil 2

Descrizione
Survival Horror

Giocatori
1

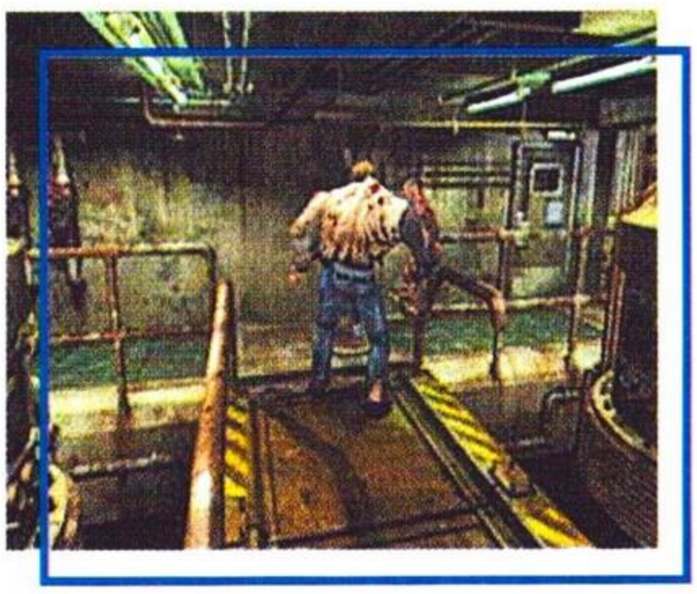
Casa Software
Capcom - Angel Studios

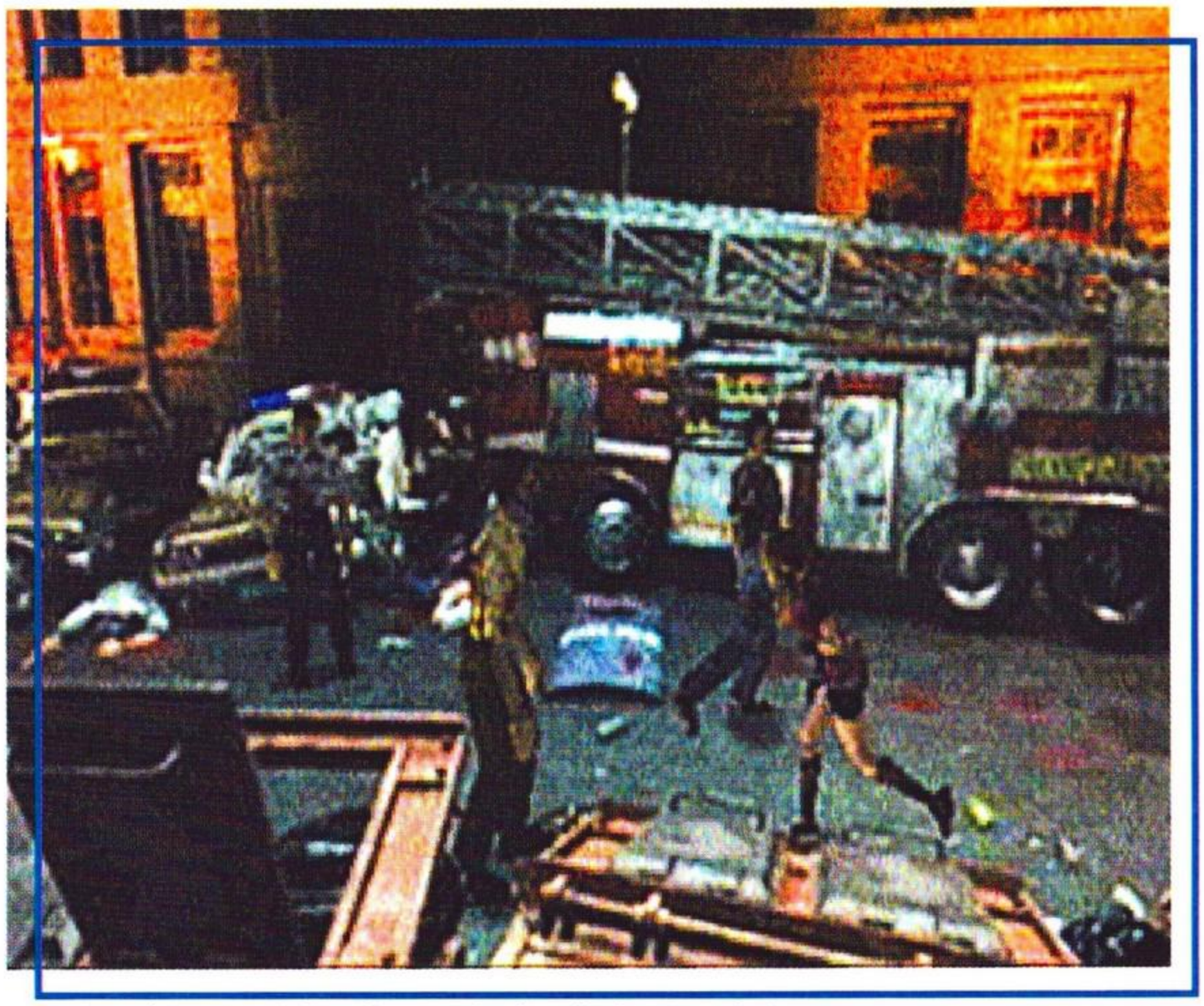
Resident Evil 2

Un grande evento. Solo in questo modo si può definire lo straordinario lavoro di Angel Studios nel portare su N64 il secondo Resident Evil; scopriamo insieme le implicazione di questa importante produzione.

La morte è solo l'inizio

Questa recensione inizia un maniera un po' anomala, senza seguire i tradizionali punti attraverso cui si passa nell'analisi di un videogame. E come potrebbe essere altrimenti? Un titolo del calibro di Resident Evil 2 necessità davvero di una qualche presentazione? Non penso proprio; vuoi per sincera passione, vuoi per il polverone di polemiche che si è creato intorno ai titoli



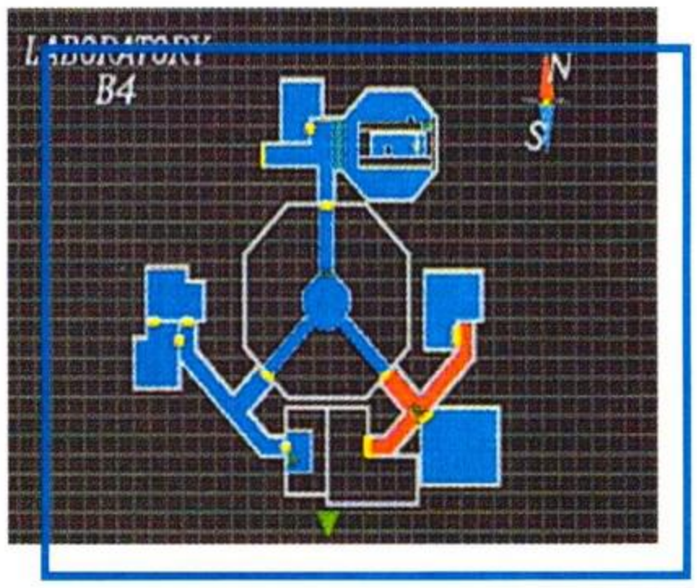


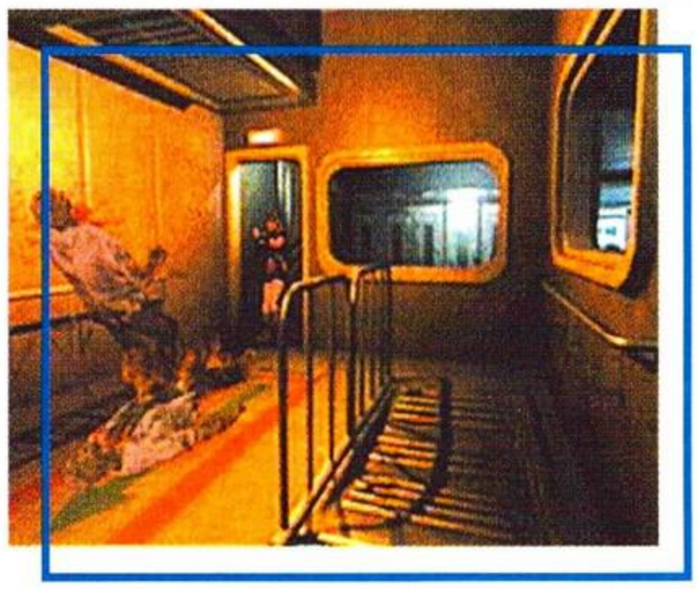
Morte e distruzione tutto attorno... Sembra di stare in redazione.

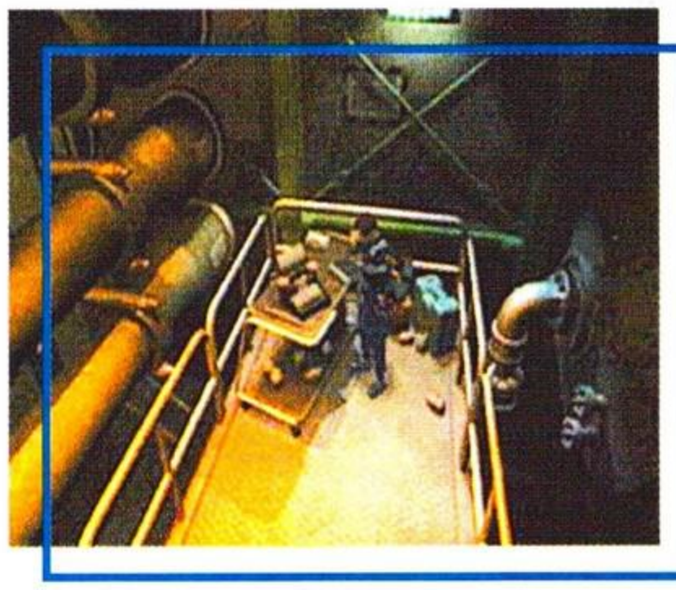
Capcom, ormai il nome Raccoon City dovrebbe essere famigliare alla stragrande maggioranza dei lettori di CM. Visto che la versione per N64 è esattamente uguale a quella PSX e che il terzo capitolo è già in vendita in Giappone mi sembra quasi inutile raccontare daccapo la storia del Virus G, T, XYZ, dell'Umbrella Corparation, di Jill Valentine e Chris Redfield, passando per sua sorella Claire e il suo amico di sventura Leon. Insomma il concetto è darò per scontata una conoscenza almeno elementare dell'universo di RE, per concentrare la mia analisi sulle importanti conseguenze di questa uscita. Quando venni a conoscenza del progetto di convertire RE2 su N64, la mia prima reazione fu di pensare ad una banfa di proporzioni immense; un porting di questo tipo si doveva scontrare con diversi ostacoli, all'apparenza insormontabili. Ovviamente in cima alla lista c'era l'enorme differenza di capacità dei media delle due consolle; RE2 per PSX stava su due CD, una quantità di dati che sembrava impossibile poter stivare all'interno di una cartuccia. Ed invece, con il proseguire dei mesi, le informazioni si facevano

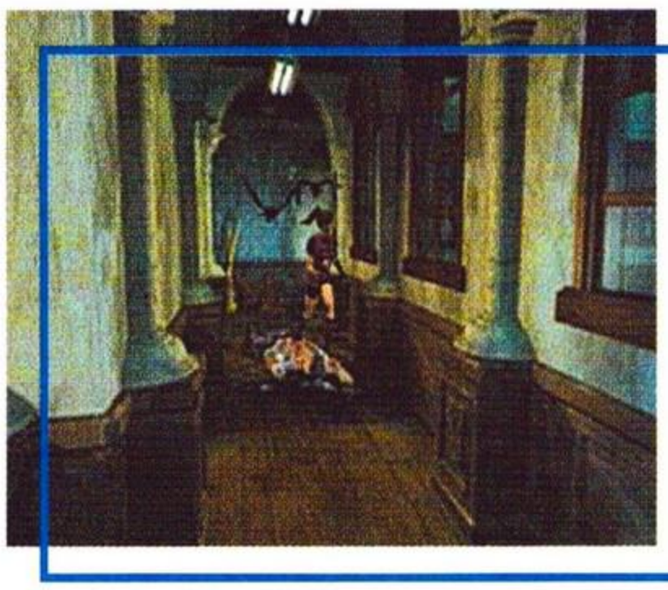
Primo impatto

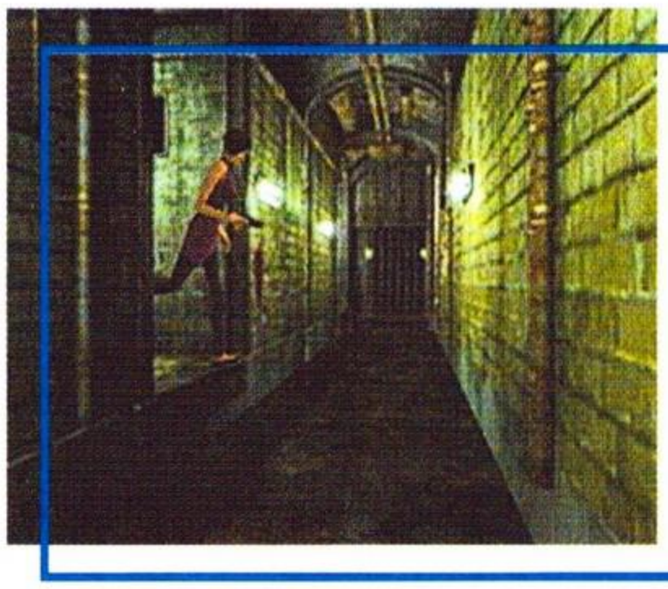
Al contrario del primo capitolo, RE2 non lascia molto tempo al giocatore per ambientarsi. Finito il lungo filmato iniziale, si viene scaraventati immediatamente in mezzo ad un bel gruppetto di zombie affamati; la tensione viene mantenuta alta fino all'arrivo alla centrale di polizia, quando, con il primo salvataggio, si riesce a tirare anche un sospiro di sollievo. Ovviamente questa sensazione di calma verrà sbriciolata nel giro di pochi minuti, ma è anche vero che da qui in poi comincia ad affrontare gli eventi con una maggiore lucidità. Lo sviluppo della trama viene rimandato fino all'ultimo e concentrato in punti specifici, lasciando la prima mezz'ora di gioco agli enigmi più semplici e a qualche sana frittata di zombie.











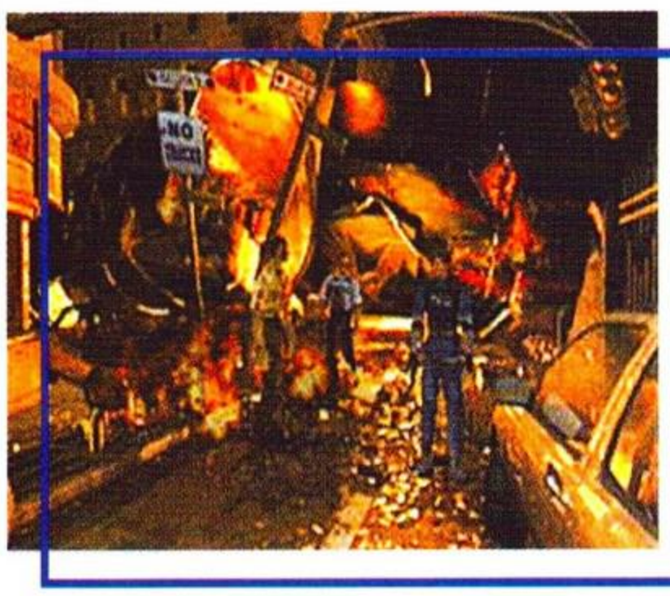
Claire alle prese con le faccende di casa si vede costretta a sbrinare il freezer...

Potevamo risparmiarvi dalla vista del mostro finale? Eh, beh, no.

sempre più concrete e tangibili; RE2 sarebbe uscito anche sulla consolle Nintendo.

Live and let die

Da questo punto di vista, RE2 assume un valore che trascende quello del gioco in sé (comunque ottimo) per segnare il raggiungimento di importanti traguardi per la macchina da gioco Nintendo. RE2 è il primo gioco per N64 a sfoggiare dei filmati in CG, è anche il primo survival horror ed uno dei pochi titoli, se paragonati alla restante produzione, ad essere rivolto prettamente ad un pubblico 'maturo'. Per ottenere tutto ciò è stata usata una mega cartuccia da ben 512 megabit, il doppio di Zelda!, e per l'occasione si è dato fondo a tutta l'esperienza accumulata in questi anni. Per la compressione dell'audio si è sfruttato il sistema MoSys FX Surround sviluppato da Factor 5, ormai un standard de facto, mentre per i filmati sono state implementate tecnologie di compressione create apposta per l'occasione; insomma alla fine i due CD (650 MB l'uno) sono stati schiaffati a forza in una singola cartuccia da 64MB, tirando fuori un rapporto di compressione di quasi 20:1. Come dicevamo, le implicazione di tutto ciò, almeno a livello teorico, sono intriganti; se in 64MB si è riusciti a fare stare RE2 e con un tale qualità, questo significa che si può sperare di vedere anche Dino Crisis o Metal Gear Solid su N64? Onestamente credo di no; sarebbe assurdo mettersi a convertire metà del catalogo Sony e non mi riferisco solo al tempo e



Leon oramai a pezzetti si prodiga per mettere al sicuro la bambina... Dai che siamo quasi alla fine!

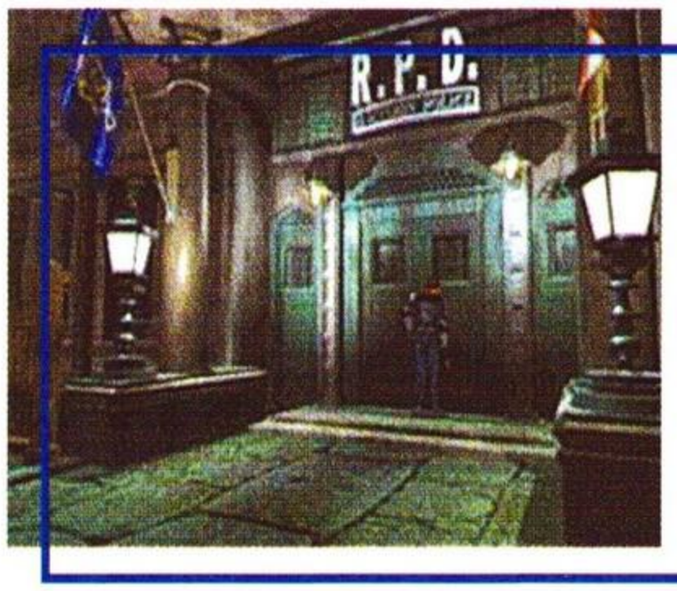
Potendo scegliere.

No, non c'è molto da scegliere. RE2 inaugura sotto i migliori auspici un genere la cui assenza nel catalogo Nintendo spiccava come una mosca bianca. La mancanza di scelta, in questo caso, non è però riferita solo a titoli in alternativa, ma al fatto che RE2 è un titolo che non può mancare nella softeca di ogni possessore di Nintendo 64!

Nintendo 64	Grafica	94	Giocabilità	91	NINTENDO 64	92
	Sonoro	93	Longevità	90		

Il primo licker è a terra... Peccato sia solo il primo.

E adesso chi mette a posto 'sto casino?



Ed eccoci al distretto... Ora sì che ci diverte!

Che soddisfazione usare la magnum!

al denaro che richiederebbe una simile operazione. Il punto è che il N64 non soffre di alcun complesso di inferiorità nei confronti di PSX; la 'riesumazione' di RE2 trova la sua giustificazione nell'importanza del titolo che doveva accompagnare questa sfida, ma è alle nuove produzioni che dobbiamo guardare. Adesso, nessuno potrà più giustificare una colonna sonora massacrata dall'eccessiva compressione o l'assenza di una qualche introduzione; nessuno potrà più dire che gli RPG per N64 scarseggiano perché nelle cartucce 'non ci stanno'. Con RE2 il limite alla creazione di nuovi, appassionanti videogame non è più nella consolle, ma nella mente di chi li crea; staremo a vedere.

Un arcobaleno di sangue

La saga di Resident Evil è stata spesso coinvolta nelle inutili e sterili polemiche sulla violenza nei videogame; anzi, per essere precisi, molte di queste forme di insulsa demonizzazione hanno trovato il loro trampolino di lancio nei due titoli Capcom. Questi episodi non hanno certo fermato la produzione di giochi con una forte componente orrorifica, ma hanno portato ad alcune scelte di 'compromesso' per non fomentare gli animi più del dovuto. In alcuni casi, vedi Carmageddon, si è intervenuti in maniera abbastanza pesante, mentre in altri, come in questo porting, si è optato per ritocchi più 'ragionati'. Infatti, nelle schermate che si devono attraversare per iniziare una nuova partita, si viene interrogati sulla scelta di due parametri: il colore del sangue e il livello di violenza. Con il primo è possibile scegliere, al posto del rosso, uno tristissimo blu o un pacchianissimo verde, in base al colore delle calze che si indossano quel giorno. Abbassando al minimo il livello di violenza si vanno a ridurre (o eliminare del tutto) gli schizzi di sangue che accompagnano ogni incontro con i non-morti. La lodevole (??) iniziativa di Angel Studios ha comunque il sapore della trovata polically correct a tutti i costi; la selezione di un diverso colore o la mancanza di qualsiasi fuoriuscita di fluido, non toglie però che il rosso dalle ferite di Leon o dalle pareti delle varie locazioni, rendendo di fatto inutile questo espediente.

Nintendo 64

Nonostante gli anni che separano la versione per PSX da quella per Nintendone, Resident Evil 2 è ancora un gioco avvincente ed emozionante. Il passaggio al nuovo sistema ha, anzi, impreziosito ancora di più il capolavoro Capcom; alta risoluzione grazie all'espansione di 4MB, suono stereo Surround e controllo analogico. Il N64 ha saputo superare se stesso, tirando fuori capacità che molti ritenevano inammissibili; consigliato a tutti, senza riserve.

piemme

IL PRIMO, ENTUSIASMANTE GIOCO DI RUOLO PER DREAMCAST!

Entra con Mag, Linear e i loro imprevedibili amici nel divertentissimo e avventuroso mondo di "EVOLUTION THE WORLD OF SACRED DEVICE" e scoprirai le rovine di un'antica civiltà high-tech. Affronta le forze del male nella lotta per la conquista del mitico CIBERFRAME finale!

神機世界

EVOLUTION

THE WORLD OF SACRED DEVICE™

© SEGA. SEGA e Dreamcast sono marchi registrati da Sega Enterprises, Ltd
© EVOLUTION - Distribuito da Ubi Soft Entertainment dietro licenza di ESP. Original Game 1998 SEGA ENTERPRISES, LTD/ESP.

Distribuito da:
3D Planet S.r.l.
Via E. Fermi 10/2
20090 Buccinasco (MI)
www.3dplanet.it
Tel: 02 4886711
Fax: 02 48867137
E-mail: info@3dplanet.i

Ubi Soft S.p.A.
Viale Cassala, 22 - 20143 Milano
Tel. 02 83.312.1 - Fax 02 83.312.300
e-mail: ubisoft@ubisoft.it

www.ubisoft.it

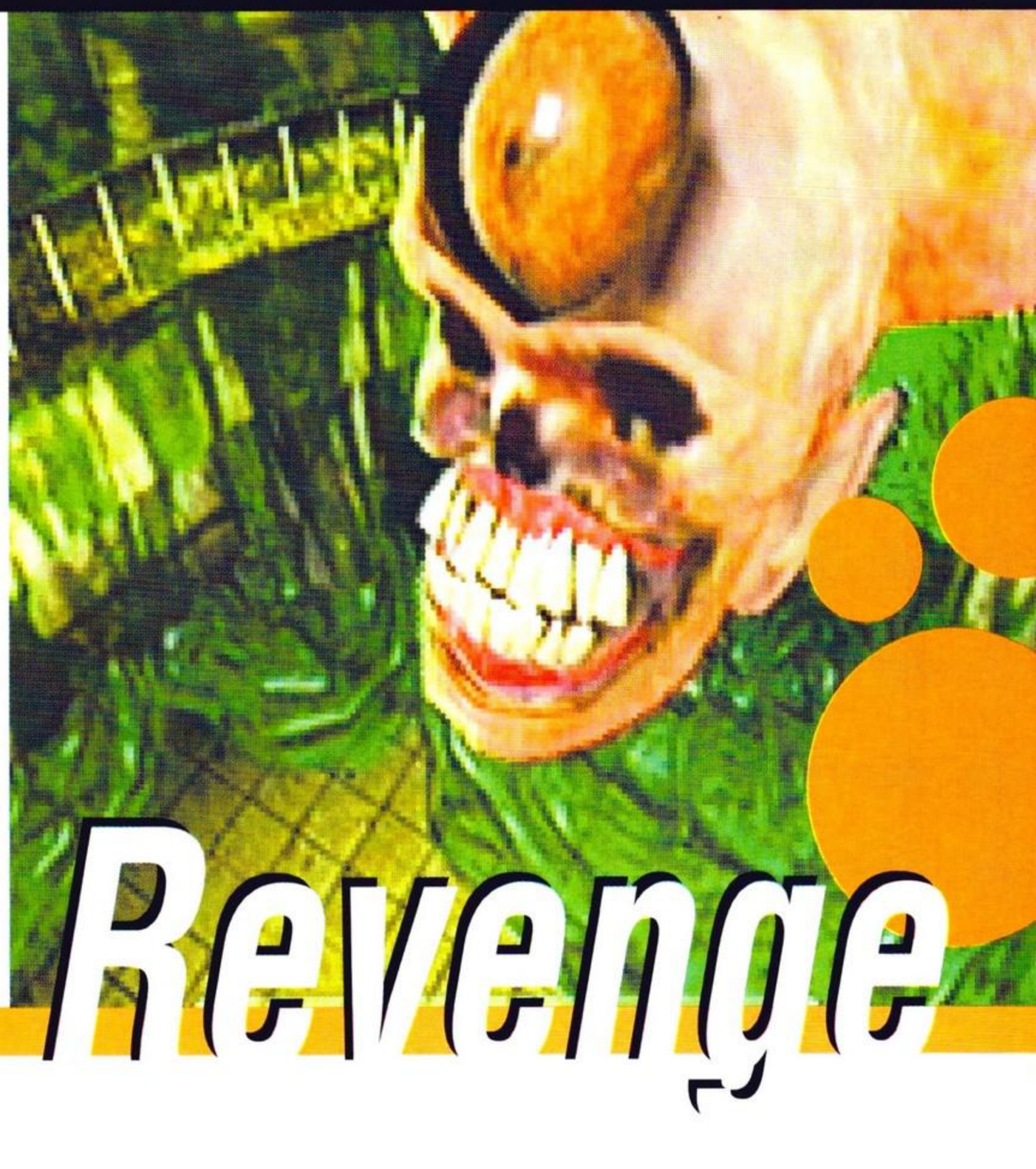
Voto 89

Titolo
Zombie Revenge

Descrizione
ARCADE

Giocatori
1-2

Casa Software
Sega



Zombie Revenge

Se avete amato alla follia gli inquietanti abitanti di Raccoon City, salite in macchina e mettete in moto. Prossima fermata Sega Dreamcast.

Premetto subito che l'unico punto in comune tra questo nuovissimo Zombie Revenge (ottima conversione di un coin-op abbastanza recente) e i tre capolavori targati Capcom sono i morti viventi che si aggirano per lo scenario di gioco. A differenza dei titoli disponibili per la cara PlayStation, questo gioco non fa della trama e dei colpi di scena i suoi cardini, ma preferisce invece stupire il suo pubblico con una grafica davvero fuori di testa che si attesta su livelli davvero elevati. Ma andiamo con ordine...

A che gioco giochiamo?

Fondamentalmente questo Zombie Revenge è un arcade-adventure (più arcade che adventure per essere sinceri, visto che gli enigmi, sempre che di enigmi si possa parlare, si limitano a "Usa questo oggetto che ti sto indicando con una bella frecciona su quell'altro elemento che ti indico con un'altra bella freccia") in terza persona che fa largo uso di telecamere quasi fisse davvero poco ortodosse e molto simili a quelle di Alone in the Dark (prima vera avventura horror per home computer,

Ok Marco, il mese prossimo sarò puntuale con le consegne. Adesso stai calmo però...

Potendo scegliere.

Non ci sono molti arcade di questo tipo in circolazione. Il mio consiglio è di aspettare Code: Veronica che, nonostante non possa essere certamente paragonato per genere al titolo targato Sega, porterà sui vostri schermi altre tonnellate di sangue verde. Non disperate, non dovrebbe essere poi così distante.

prodotta prima per PC - che ha beneficiato di altri due capitoli - e poi per PlayStation). L'azione è totalmente basata sulla cattiveria allo stato puro e i milioni di zombie che dovrete maciullare ne sono un lampante esempio. Per farvi strada attraverso gli svariati livelli che compongono questo titolo avrete a disposizione una squadra di tre elementi dalla quale scegliere il vostro alter ego digitale (per una descrizione più dettagliata dei tre personaggi vi rimando al box che trovate in queste pagine) che avrà il piacere di spappolare teste a destra e a manca.

Ma non penserete mica di uccidere tutti a cazzotti, vero?

Spero proprio di no, anche perché così facendo vi perdereste una delle caratteristiche più esaltanti di questo Zombie Revenge. Si dà il caso che il matto che vi ha affidato questa pericolosa missione non voglia che voi sporchiate le vostre potenti manine e vi abbia fornito, per tenere a bada questi stupidi esseri, una bella pistola. Ma non trovate che sia troppo poco? In fin dei conti una pistola non è certo la miglior guardia del corpo... Per vostra fortuna i programmatori hanno ben pensato di mettere in mano agli idioti di cui sopra un vero e proprio arsenale che, se messo a confronto con quello di John (no, quello era Bond, James Bond. Questo invece è Rambo, John Rambo) nel film Rambo, non sfigurerebbe di certo. Per entrare in possesso di questi oggetti non dovrete far altro che scon-

Una delle armi più maranza di tutto il gioco. Signori e signore, ecco a voi, in tutto il suo splendore, un cattivissimo lanciafiamme modello "tispiezzoindue"...

La procace scollatura della signorina è uno dei principali motivi che ci hanno convinti ad aiutarla...

figgere lo zombie in questione e premere il tasto giusto dopo esservi posizionati sull'arma. Quasi tutti questi gingilli hanno a disposizione una seconda modalità di fuoco che li rende ancora più temibili e, a differenza di quanto succede con la pistola - che può essere ricaricata raccogliendo gli appositi proiettili - hanno un numero predefinito di colpi, una volta terminati i quali tornerete a utilizzare calci e pugni come se piovesse. E' davvero impagabile la sensazione che regala una bella

Primo impatto

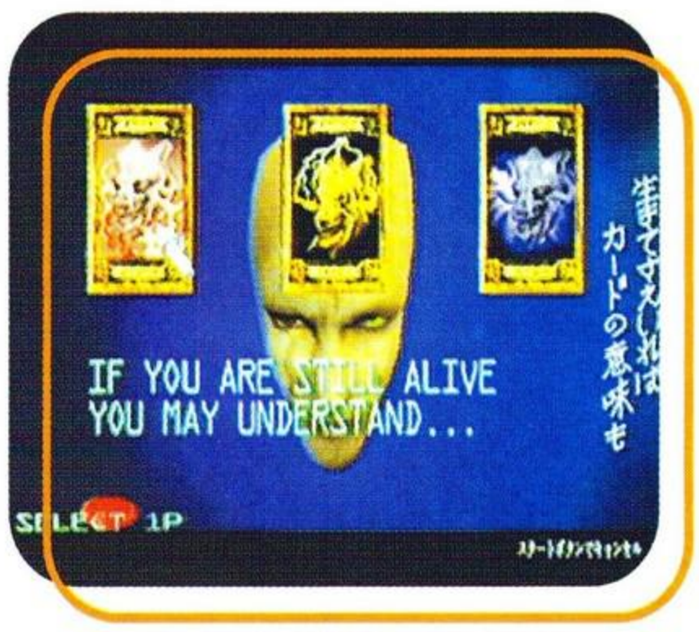
La prima volta che ho giocato questo titolo, vi confesso che mi sono esaltato come un bambino paciocco-so di fronte a una montagna di regali il giorno di Natale. Devo ammettere che ho sempre provato un odio viscerale per tutti i morti viventi che hanno infestato, infestano e infesteranno i film, i videogiochi e tutto quello che vi pare, quindi avere la possibilità di dare libero sfogo alla mia fantasia per trucidare questi esseri senza cervello mi ha decisamente divertito. Ora rimane solo da vedere se ci troviamo di fronte a un passatempo fittizio oppure a un capolavoro di intrattenimento videoludico...

Dreamcast						
	Grafica	90	Giocabilità	87	Dreamcast.	89
	Sonoro	85	Longevità	85		

sventagliata di mitra che colpisce in pieno volto i vostri cattivissimi nemici...

Dimenticatevi l'adventure, questo è un titolo arcade

Come in ogni arcade che si rispetti, anche in questo titolo prodotto da Sega ritroverete le caratteristiche che da sempre contraddistinguono questo genere di giochi. Ogni stanza dovrà necessariamente essere superata in un dato limite di tempo, al termine del quale scatterà l'inesorabile Game Over. Una volta che avrete superato con successo un breve tratto del vostro percorso, sarete chiamati a confrontarvi con un boss che altri non è se non uno zombie un po' più grosso e più cattivo degli altri. Già che siamo in tema, vi dico subito che i combattimenti sono gestiti da tre bottoni, uno utilizzato per sparare con la pistola (fuoco primario di tutte le armi), un altro per colpire a mani nude (fuoco secondario per quasi tutte le armi) e l'ultimo per parare i colpi che i vostri avversari vi scaglieranno contro. Andando avanti nel gioco però, sembra che la frenesia iniziale lasci posto a un più deludente stato di frustrazione, frutto di una cattiva calibrazione del livello di difficoltà di questo titolo (vi ritroverete, in pratica, a dover "continuare" al termine di ogni scontro a fuoco... bruuuutto). Peccato perché le premesse erano vincenti...

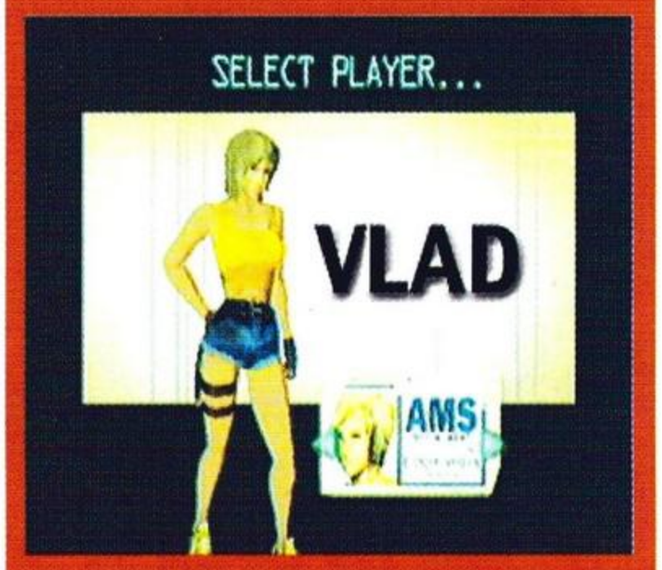


L'idioma nipponico non mi ha certamente aiutato nella scelta...

Situazione abbastanza incasinata. Quattro contro uno non è certo la massima espressione del fair play!

PERSONAGGI

A - Vlad
Veloce e agile come una gazzella, ma davvero poco incisiva.



B - Raffo
Un trattore che cammina. Potente e lento come il Nick dopo sei cocktail.

C - TMB
La solita via di mezzo, quello a cui tutto riesce bene. Il Topolino della situazione (odioso).

Ma a che gioco stiamo giocando? Questo sembra uno dei dinosauri di Dino Crisis e invece è un insettone gigante...

Dreamcast

Sicuramente non ci troviamo di fronte a un capolavoro, anche se bisogna ammettere che questo ZR è davvero divertente agli inizi. La carriolata di modalità (Fight mode - picchiaduro classico - original mode, arcade e boss mode - praticamente identici, come concept, a quelli di HOTD2 -) riesce a risollevare il parametro longevità anche se, lo ripeto, non ci troviamo di fronte a un capolavoro assoluto. Comunque divertente.

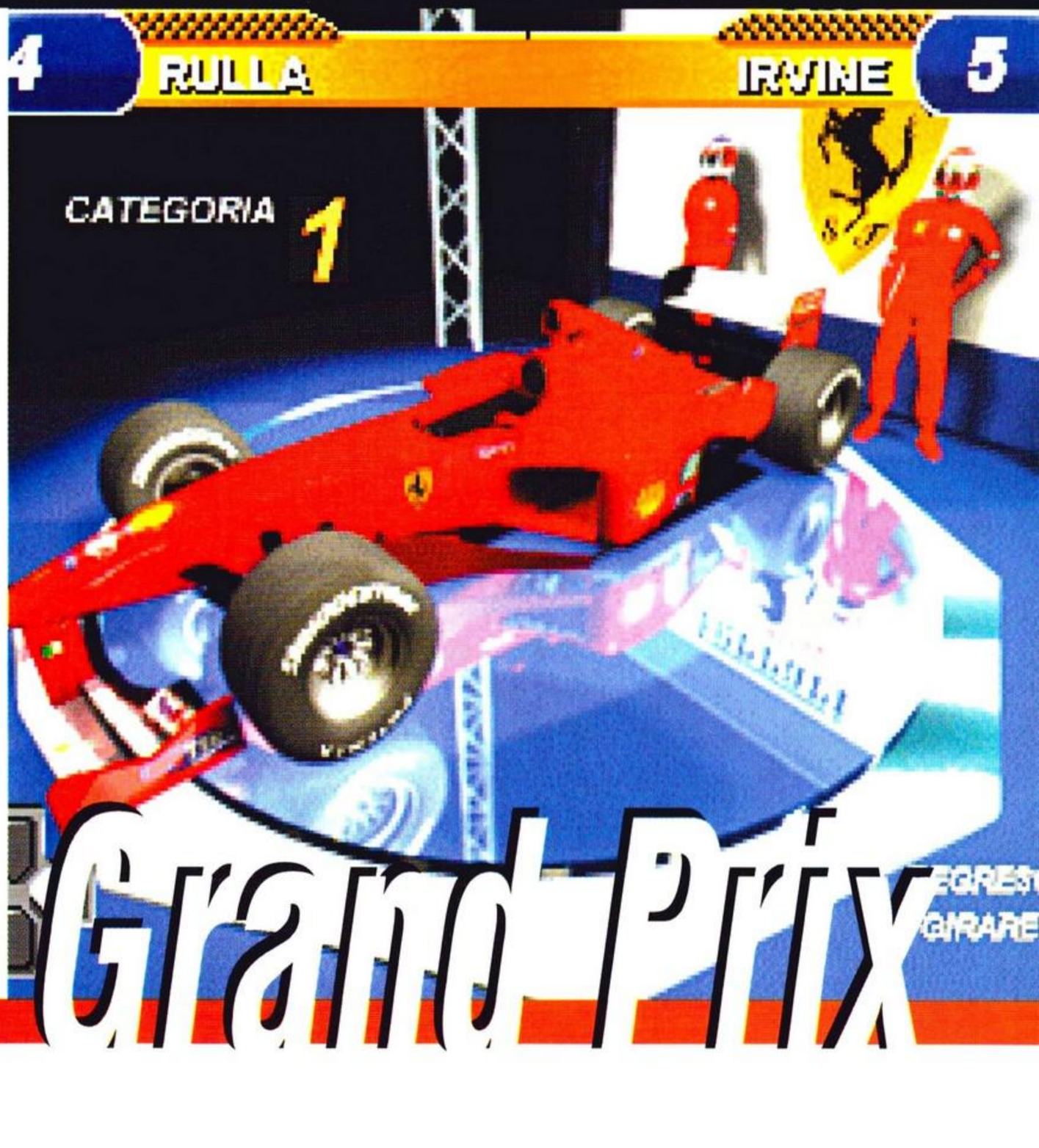
Voto 89

Titolo
F1 World Grand Prix

Descrizione
Guida, Formula 1, il solito

Giocatori
1 - 2

Casa Software
Eidos / Lankhor



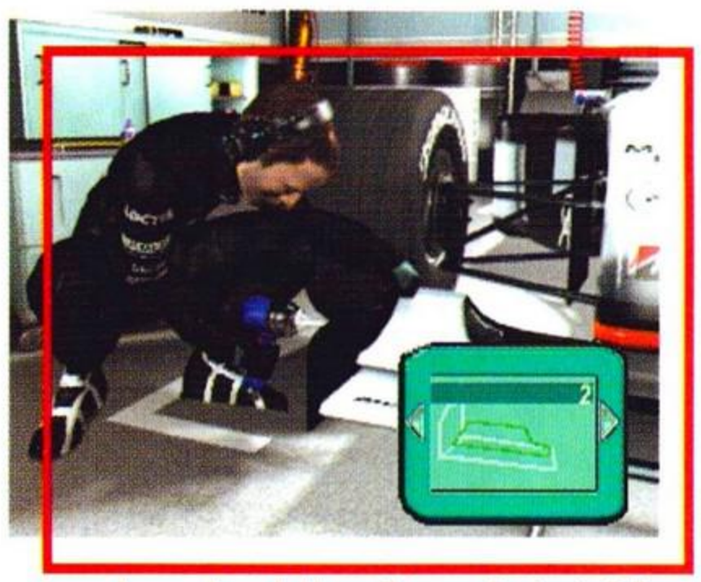
F1 World Grand Prix

Come ogni anno in questo periodo, è nuovamente giunta l'ora di sedersi davanti al PSX e di schiacciare il pedale...

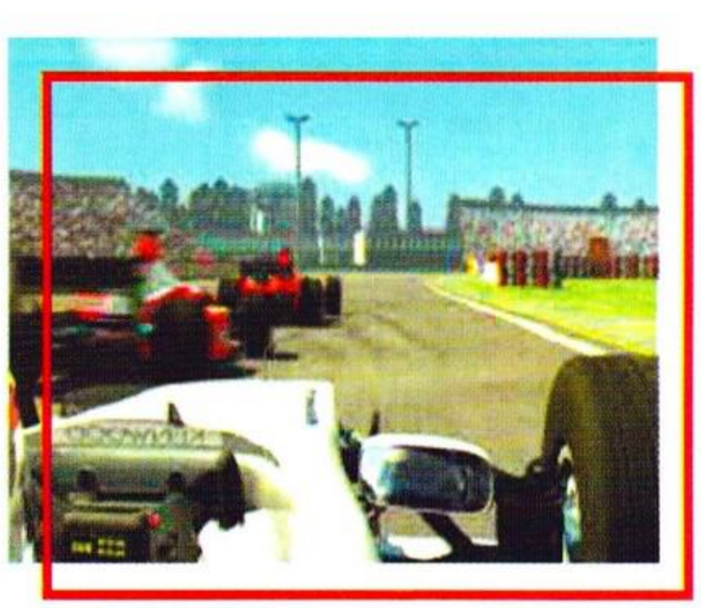
Se da piccoli vi ritrovavate a imbracciare il piatto a tavola facendolo girare e emettendo versi che suonavano più o meno come "meemmmm meeemmmm" probabilmente ora possedete un PlayStation e collezionate tutti i giochi di guida che vengono pubblicati. Se invece lo fate tutt'ora cercate di non farlo sapere in giro. Comunque sia, di tutte le "branche" dell'automobilismo probabilmente la più popolare è quella della Formula 1: questo presunto sport oltre a calamitare una valanga di soldi riscuote molto successo presso tutti i videogiocatori ed è quindi logico aspettarsi una marea di titoli che la trattino. F1 World Grand Prix è uno di questi titoli e pare sia anche quello "ufficiale" (cioè l'unico in regola con tutte le license ecc.) di quest'anno. Gagliardo eh? Anzi, "cool".

Sgomma, non impenna, va a manetta

Che disdetta eh? Ma dopotutto sappia-



Le schermate relative alle regolazioni della vettura non sono né eccessivamente precise né adeguatamente complete... Noi ve l'abbiamo detto.



mo bene come funzionano le Formula 1. E di riflesso sappiamo anche come funzionano i videogiochi di Formula 1: ci si sostituisce a uno dei piloti realmente esistenti, si sceglie la scuderia e ci si butta nel colorato mondo delle corse. Le opzioni del caso qui son sempre le stesse, ci si può tuffare nella gara senza badare alle formalità, si può scegliere di partecipare a una gara singola affrontando prove, warm-up e simili oppure ci si può cimentare in una stagione intera. Tutto sommato sotto questo punto di vista non si riscontrano particolari novità: parrebbe quasi che questo genere di giochi sfoggi sempre e solo le stesse opzioni... E' un bene? E' un male? Secondo me, proprio un bene non deve essere eh, ma d'altronde che si può pretendere da un titolo di F1? Se vi viene in mente fatecelo sapere.

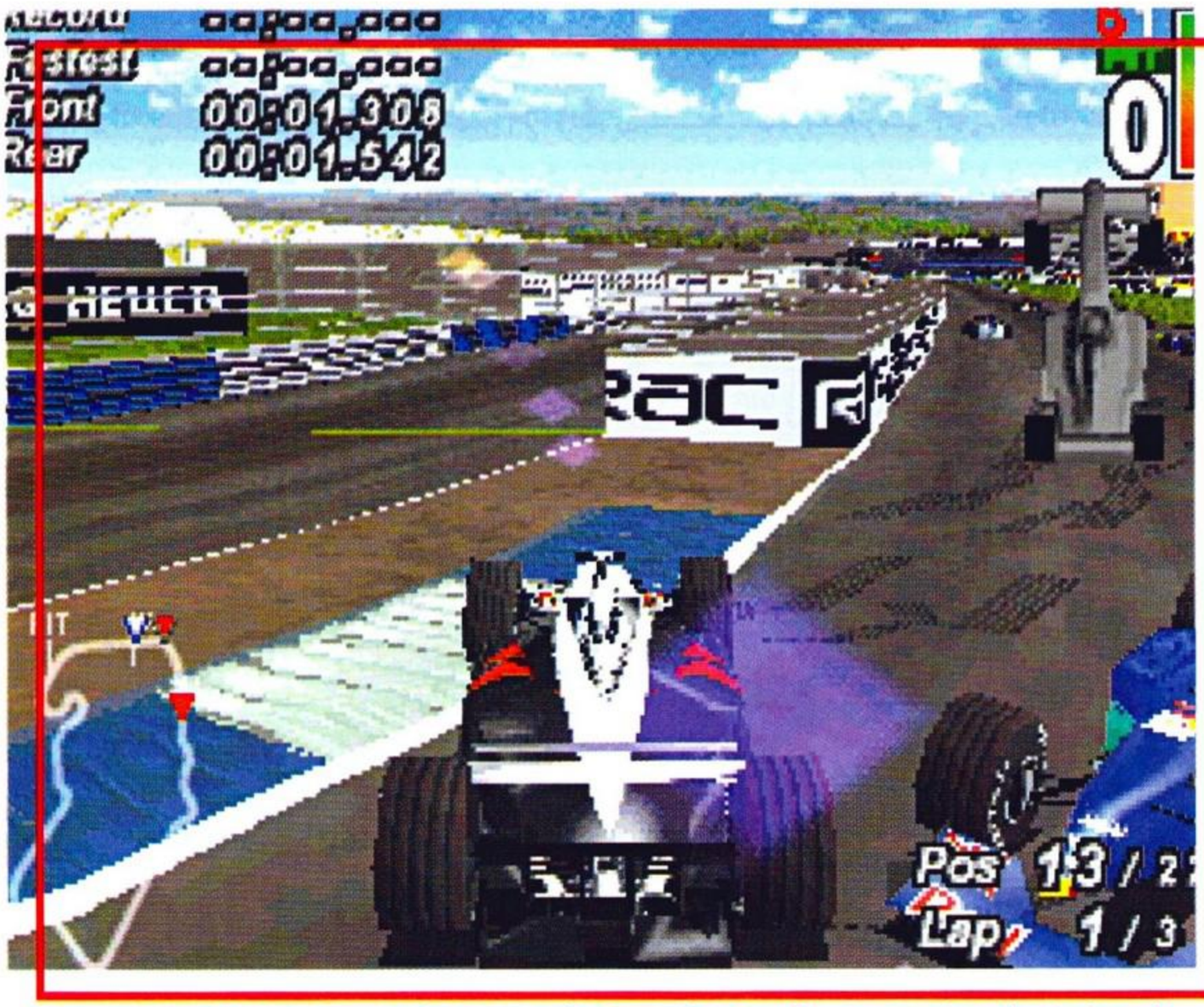
Primo impatto

L'introduzione è talmente banale che se non ci fosse sarebbe la stessa cosa, e i menu sfoggiano un aspetto veramente poco invitante. Tuffarsi nel gioco è comunque una cosa di un attimo e visto che le impostazioni standard prevedono la modalità ultrasemplice non si fa alcuna fatica a entrare nel ritmo del gioco...

Considerazioni del caso

Se dal punto di vista del "contorno" tutta la categoria è fondamentalmente uguale, le differenze cominciano ad affiorare appena si appoggiano le ruote alla pista. Sostanzialmente, gli elementi da osservare sono tre: la qualità del motore grafico, il realismo o supposto tale del modo di guida e l'intelligenza artificiale degli altri piloti. FIWGP ottiene buoni voti in due casi su tre: il motore grafico sposta in maniera traballante della grafica che da ferma sembra bella ma che in movimento si rivela essere un ammasso di texture che svolazzano, poligono che appaiono e scompaiono e scattosità congenita e assortita. Fortunatamente le altre due voci risultano positive, dato che il gioco si rivela credibile e divertente

Può un gioco sembrare più bello in foto di quanto non lo sia in realtà? Sì, perché? Avevate dubbi in merito? Tsk



Essere originali non paga, per lo meno nella Formula Uno. Questo significa che tentare di girare nel senso inverso rispetto agli altri concorrenti non vi porterà alcun vantaggio. Se non altro vi accorgerete che questi tenteranno a tutti i costi di spingervi via senza troppi complimenti.

Potendo scegliere.

Per PlayStation il genere dei giochi di guida è uno dei più floridi e la branca dei giochi di Formula 1 è sufficientemente popolare da vantare parecchi titoli al suo attivo. Sfortunatamente, i più recenti (che sono quindi i più aggiornati) non sono esattamente gagliardi... Se proprio cercate un buon titolo di F1 vi consigliamo uno dei primi "Formula 1" della Psygnosis, magari il '98.

Volendo potete far apparire anche quelle odiose sovrimpressioni gialle con banda scura che fanno sembrare tutti i giochi di F1 uguali tra loro... Ma chi è il poveretto che ha ideato questo stile?

senza essere troppo difficile o troppo facile e gli altri piloti rappresentano una sfida anche al livello più scarso. Per quanto riguarda infine le regolazioni della propria vettura è bene o male

possibile operare tutti i cambiamenti del caso, forse con troppa poca precisione, ma l'importante è il pensiero.

Beh? Sono diventato sordo?

Un particolare estremamente curioso relativo a questo gioco è costituito dalla telecronaca, o meglio, dalla mancanza della stessa: incredibile ma vero, durante il gioco non dovrete ascoltare nessun famoso commentatore italiano mentre si cimenta nelle sue consuete atrocità prive di un qualsiasi entusiasmo. Ebbene sì, non sono un grande fan delle tele-

Il dettaglio grafico raggiunto per questa versione è veramente notevole... Peccato però che l'engine non riesca a gestire tutto quanto bene: in alcune sezioni della pista monegasca se correte troppo forte vi sembra di andare indietro!

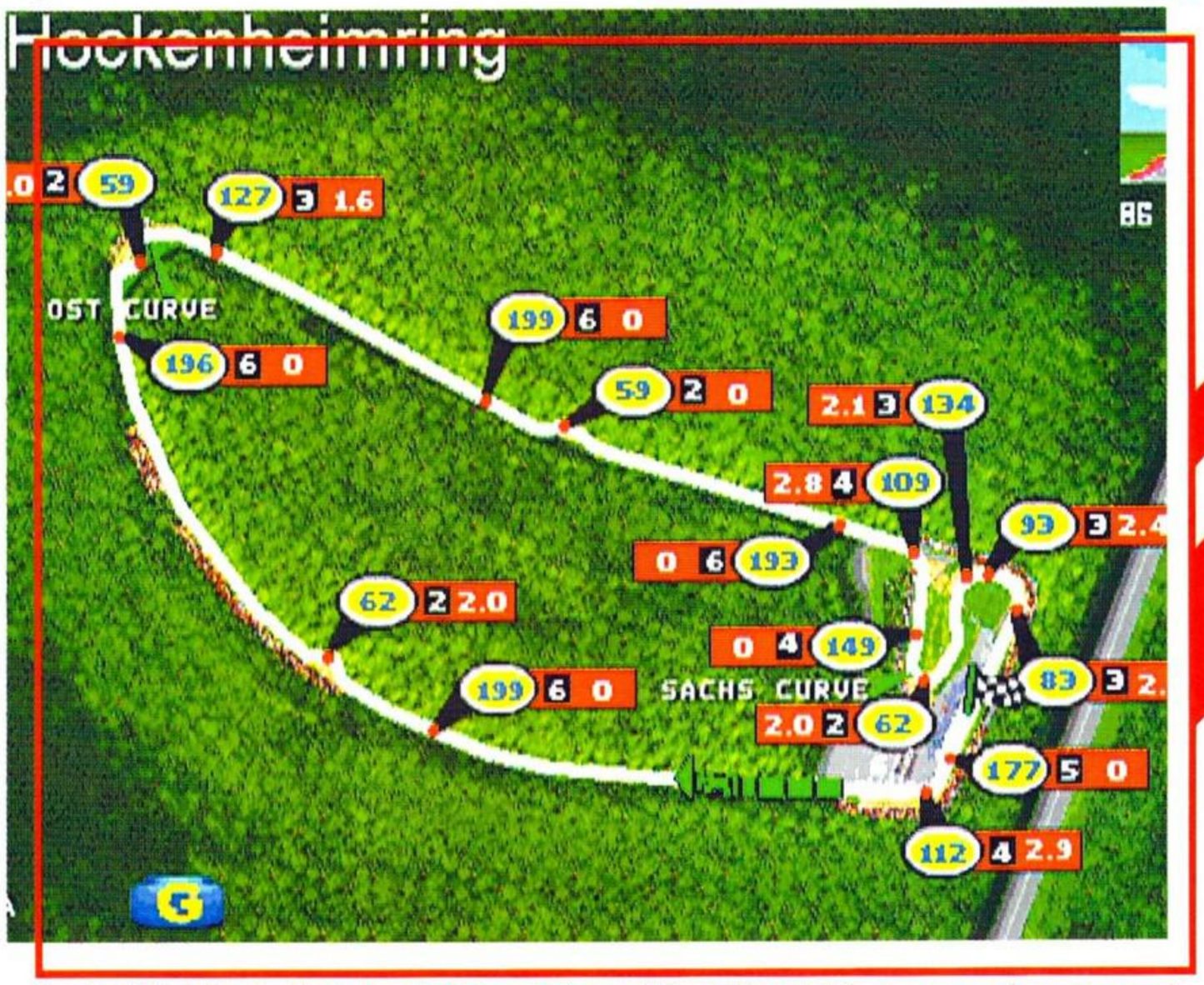
cronache... Tanto più che dire la cosa sbagliata al momento sbagliato col tono sbagliato non fanno. Certo, se ci fosse

PlayStation						
	Grafica	87	Giocabilità	89	PlayStation	89
	Sonoro	81	Longevità	91		

stata sarebbero stati tutti contenti perché ci sarebbe stata anche l'opzione per escluderla, ma non si sa mai. In ogni caso, il resto del sonoro consta di rombi e stridori assortiti tutto sommato classici, nonché una serie di descrizioni delle piste viste dall'elicottero recitate da un tizio senza alcuna verve.

Gran finale

Per concludere, F1 World Grand Prix sembra essere l'"onesto lavoratore2 dei giochi di Formula 1. Un engine mediocre che fa muovere della grafica apprezzabile, il minimo sindacale di opzioni, un livello di difficoltà robusto, dei piloti non astutissimi ma comunque tenaci... Sembra quasi un titolo uscito giusto perché ci stava bene, senza particolari entusiasmi. Non ve lo dovrei dire qui, ma probabilmente piacerà ai patiti della disciplina in questione senza però entusiasmarli. E ora vi potete anche leggere il resto della recensione...



Per i patiti della simulazione a tutti i costi è possibile perfino richiamare una schermata con i dati relativi alla temperatura e all'umidità nelle varie zone del circuito.

Chissà dove sono i moduli per la constatazione amichevole sulle macchine di Formula 1? Non mi risulta ci sia il cassettino portaoggetti, né la tasca nella portiera - né la portiera tantomeno!

PlayStation

Credo che vista la somiglianza tra un gioco di F1 e l'altro, questi titoli ormai si combattano semplicemente con l'"effetto figurine", ovvero il fascino esercitato da nomi, marche, circuiti e dati che si rifanno a quelli reali. Insomma, il "sembrare" sopra l'"essere". Da questo punto di vista FIWGP è praticamente perfetto, ma pecca sotto il punto di vista dell'engine che lascia parecchio a desiderare. Dal punto di vista del realismo e della giocabilità però non c'è nulla da dire, il problema è che forse come titolo risulta un po' "anonimo" e appiattito, insomma, un po' troppo simile a un qualsiasi gioco di Formula 1.

STUNTING IS NOT A CRIME

ATTENZIONE: Lo "Stunting" può essere praticato esclusivamente in spazi appropriati e protetti.
Per la normale circolazione indossa il casco e rispetta le norme del Codice della strada.

Le condizioni dai Concessionari. I Concessionari Ufficiali MBK sono sulle PAGINE GIALLE

Gli scooter MBK sono distribuiti in Italia da Belgarda S.p.A. Gerno di Lesmo (MI). MBK sceglie ADVANCE

6 ACCESSORI
COMPRESI NEL PREZZO*
SE ACQUISTI IL NUOVO MBK
STUNT

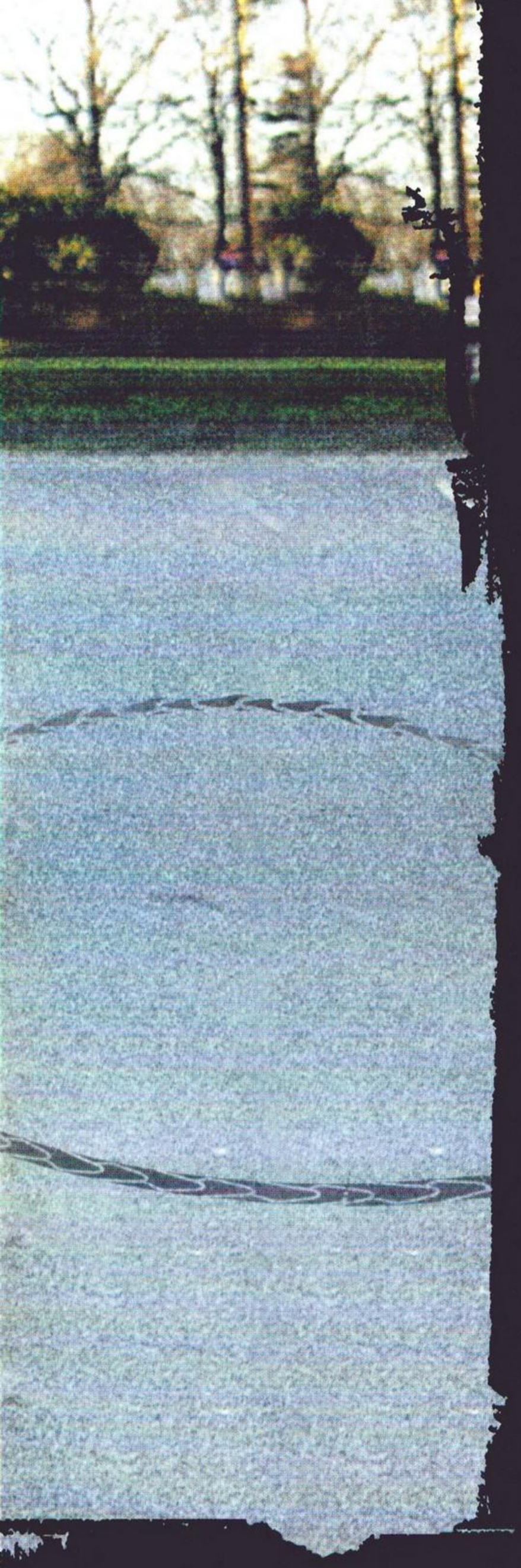
- PROTEZIONI LATERALI CARBON LOOK
- SCHELETRO SCUDO PARAGINOCCHIA
- FINALI MANUBRIO IN ERGAL ANODIZZATO
- COPRISELLA BICOLORE
- CUPOLINO
- KIT VITI IN ERGAL ANODIZZATO.

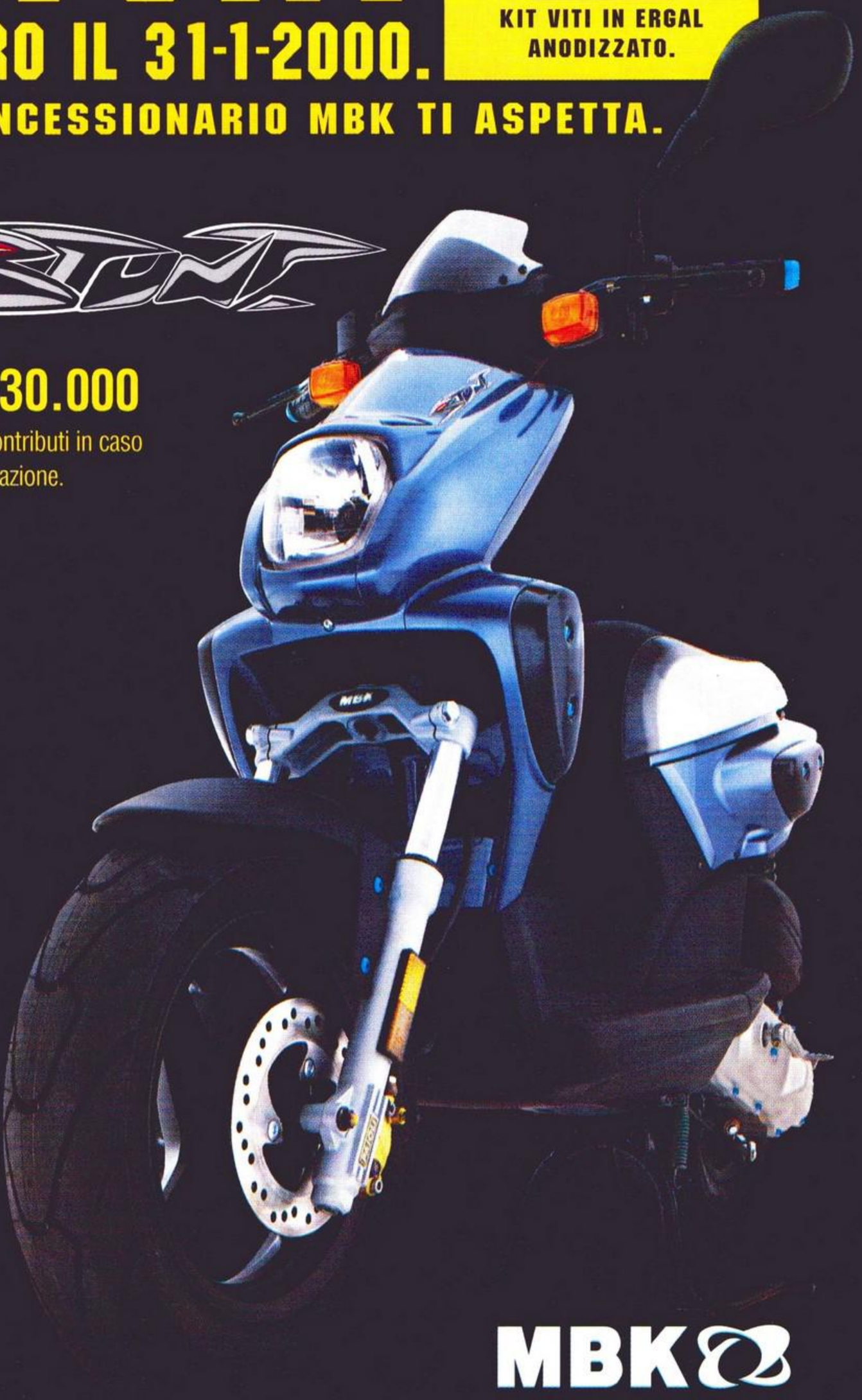
ENTRO IL 31-1-2000.

IL CONCESSIONARIO MBK TI ASPETTA.

*L. 3.330.000

al netto di contributi in caso di ecorottamazione.





www.sistema.m&c.it

MBK
A NEW WORLD

Voto 86

Titolo
thousand arms

Descrizione
RPG

Giocatori
1

Casa Software
atlus

Thousand Arms

E lo dicevano che lame, donne e fucine, son gioie e dolori...

Non ci credo...

Appena caricato Thousand Arms, ho pensato che fosse un enorme scherzo e che comunque si trattasse di un momento particolare. E invece, cominciando a giocare e continuando per qualche ora, mi sono reso conto che invece era tutto vero.
Ma andiamo con ordine.
Voi siete Meis Triumph, giovane rampollo di una famiglia dalla lunga tradizione di Spirit Blacksmith (i Fabbri Spirituali!), persone in grado di forgiare delle armi uniche e ricche di potere dell'anima. Ma questo potere si può ottenere solamente con la presenza di una donna, molto meglio se bella...
La storia di Meis comincia nella città di Kant, nel regno di Tradguld. Tutto

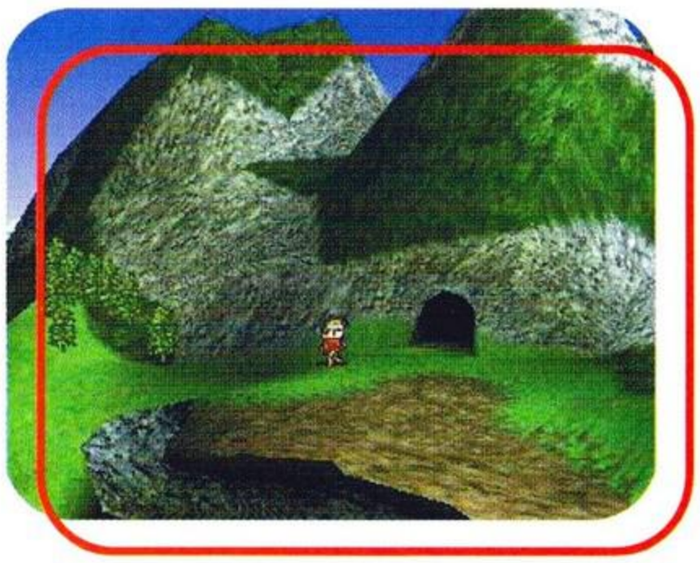
Ecco come si presenta il mini gioco per gli appuntamenti: carino, eh?

Potendo scegliere

Potendo scegliere, senza andare a scomodare i soliti Final Fantasy VII e VIII, direi che come stile il titolo che più si avvicina al genere di Thousand Arms è Breath Of Fire III, oppure se siete proprio dei nostalgici perché non procurarsi la raccolta con il terzultimo e il quartultimo capitolo della saga di FF? Non saranno splendidi graficamente, ma sono semplicemente eccezionali da giocare...

tranquillo, finché un giorno gli Accoliti Oscuri invadono Tradguld e tutti gli abitanti di Kant fuggono: Meis viene separato dalla sua famiglia e, una volta

Un particolare dei combattimenti. Come potete notare, le azioni sono quelle classiche di un RPG qualunque...



raggiunta la capitale Boyzby, fa la conoscenza di Sodina. Ed è qui che cominciano i guai!

Ebbene sì, quando pensavamo di essere scampati alla piaga di fine millennio (eppure ci credevo, mancano pochi giorni alla fine del 1999...), ecco arrivare anche il primo Date Simulator (per maggiori informazioni leggetevi l'apposito box) in una lingua comprensibile, il tutto miscelato alla grande con degli elementi da RPG classico.

Con la forza di mille braccia

Le mille braccia del titolo potrebbero essere quelle che il Toso sfoggia nell'orario di punta sui mezzi pubblici per palpare vecchiette e travestiti, mentre invece fanno chiaro riferimento all'abilità di palpare le sue amichette e di forgiare armi da parte del protagonista. A prescindere da questa liberissima interpretazione (ma anche Wild Arms poteva quasi essere scambiato per un film porno...), Thousand Arms ci mette

Primo impatto

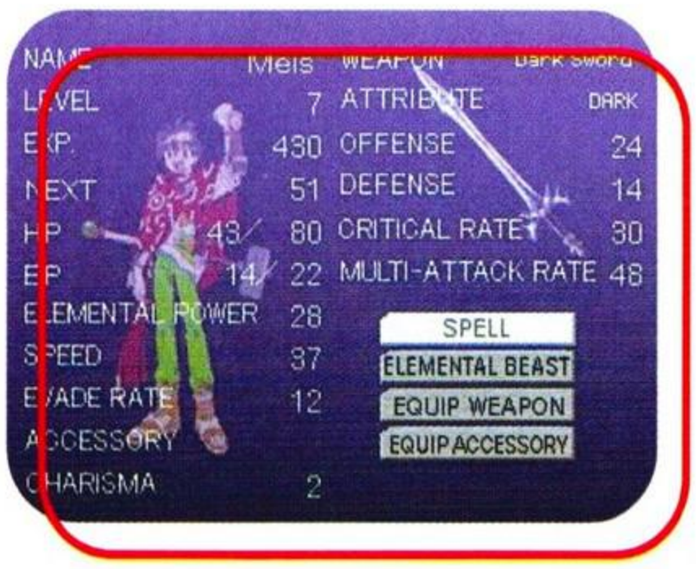
Come tutti gli RPG che si rispettino, nelle prime due ore di gioco non accade nulla di sensazionale, non trascurando il fatto che queste servono a rompere tutti i pezzi del puzzle che si ricomporrà mano a mano che progredirete (è una metafora, non intendo un puzzle vero). Di comandi particolari non ne esistono e direi che corrispondono allo standard degli RPG tradizionali. L'unica cosa di cui avere premura di imparare è il sistema di combattimento abbastanza singolare (e mai come questa volta termine fu più azzeccato!).

Uè tipa...

Una delle caratteristiche abbastanza peculiari di Thousand Arms è il sistema di appuntamenti. In Giappone, questo genere di giochi è molto diffuso e viene generalmente catalogato con la dicitura "Date Simulator" e Thousand Arms è il primo RPG con uno stile di questo tipo a venire "esportato" fuori dalla Terra del Sol Levante in una lingua comprensibile. Come già detto nel corpo della recensione, riuscire ad andare a spasso con delle belle signorine è la chiave di volta del successo. In ogni città esistono delle statue che permettono di attivare una sezione completamente diversa: potrete dare un appuntamento a una ragazza in una zona della città, farle un regalo oppure cimentarsi in un mini game abbastanza demente (tipo il Simon, ma come tema base una cucina....). Purtroppo, dovrete imparare a convivere con sta roba, visto e considerato che è necessaria per scoprire nuovi poteri, nuove magie e via dicendo.

Cominciamo a tacchinare un attimo: "ehm, signorina ho qui un regalo per lei!" - "Ah, davvero e che cos'è?" - "Un fazzoletto" - "AAAAAHHH che schifo!" - "Oopps, le ho dato il fazzoletto sbagliato...".

davanti a un RPG abbastanza classico finché si tratta di esplorare e usare oggetti, mentre cambia un pochino quando si arriva ai combattimenti che, malgrado la stranezza, sono sempre strutturati a turni.
Le vera novità è che, sebbene si sia in "possesso" di un party di un tot numero di persone, chi può effettuare attacchi diretti è solo il personaggio schierato sulla Front Line: in pratica, si arrivano ad avere quasi esclusivamente dei combattimenti uno contro uno e tutti i personaggi schierati nella back line si limitano ad aspettare, lanciare magie e usare oggetti. E' possibile comunque in qualsiasi momento cambiare la posizione dei propri personaggi.



Ma questo parla...

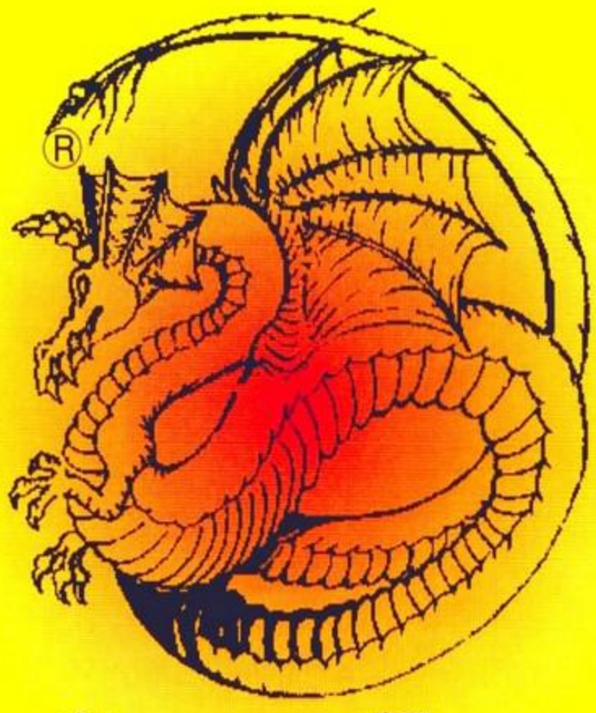
Un'altra cosa che mi ha letteralmente sconvolto di Thousand Arms (questa volta in positivo) è la presenza di dialoghi parlati, cosa che in RPG di questo genere non accade praticamente mai: alla Atlus hanno veramente esagerato e oltre a dodici ore di dialoghi effettivi (è per questo che Thousand Arms è su due dischi...), sono state aggiunte delle sequenze molto grezze, però piacevoli, di animazioni in puro stile manga. Thousand Arms è tutto qui, ma per ulteriori delucidazioni vi rimando al resto della recensione.

PlayStation

Mah, mica mi ha convinto tanto 'sto Thousand Arms, forse perché me l'avevano pompato talmente tanto prima che quando l'ho finalmente avuto per le mani, si è rivelato inferiore alle aspettative. Sinceramente, il dover dare gli appuntamenti alle ragazze per riuscire a fare delle armi più potenti mi ha lasciato un po' così, ma non escludo che a qualcuno l'idea possa anche piacere...

PlayStation					
	Grafica	86	Giocabilità	89	86
	Sonoro	83	Longevità	90	

THE GAME



WELCOME IN THE NEW MILLENNIUM

Negozi Corner Distribuzione

PlayStation NINTENDO64 Dreamcast GAME BOY COLOR PC DVD VIDEO TSR MAGIC The Gathering GAMES WORKSHOP®

UNITI PER DIVERTIRVI!

INFOLINE: TEL./FAX 06.8601031 - TEL./FAX 06.8603424

GRAPHIC OPERATOR: BERCHIOLLI RICCARDO - 06.9090238

Voto 84

Titolo
La 24 Ore di Le Mans

Descrizione
24 ore di guida su PSX

Giocatori
1-2

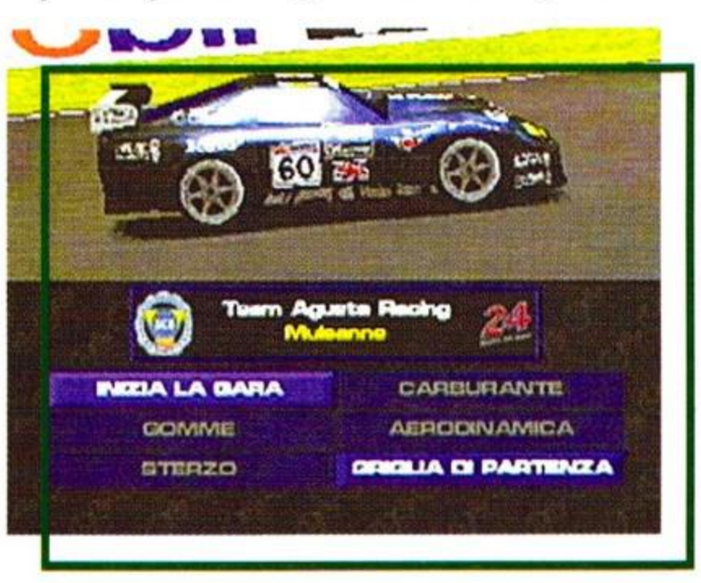
Casa Software
Infogrames

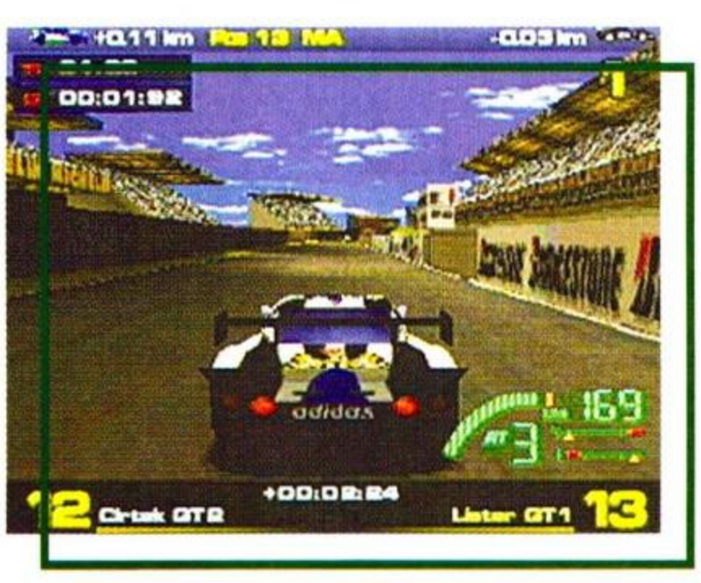
La 24 Ore di Le Mans

Ma quanto tempo e' che sei attaccato a 'sto gioco?" "15 ore circa, ma sono stanchissimo..." "Ma lo sai che quando sei ai box puoi salvare la partita?" "...E me lo dici solo adesso?!?"

La lunga strada verso casa

La principale peculiarità di questo gioco è proprio questa, si può correre la 24 ore di Le Mans in tempo reale! Certo è anche possibile cavarsela con 12 minuti, ma non è la stessa cosa... A parte questo il gioco offre la possibilità di correre dei campionati o delle sfide arcade divise in tre categorie di auto e in due livelli di difficoltà. C'è un buon numero di macchine disponibili, ma si può gareggiare solo su sei piste. Nella modalità arcade completando mano a mano i vari mini-campionati si guadagnano nuove auto e si sbloccano le piste da usare con l'opzione "corsa veloce" (che fa sempre parte dell'arcade). Se invece correte un campionato inizialmente vi verranno offerte due auto della classe più bassa poi, durante la stagione, se ottenete dei buoni risultati, vi verranno offerte altre auto da usare nella stagione successiva (se siete bravi e aspettate le offerte che arrivano più avanti nella stagione o all'inizio della stagione successiva potete passare alla classe superiore). Il vostro scopo è riuscire a vincere il campionato in tutte le classi. Nella modalità 24 ore di Le Mans correte solo questa gara scegliendo tra sei auto (due per ogni categoria) e dovete riuscire ad essere il primo nella classe di auto che state usando (in questa gara corrono contemporaneamente tutti i diversi tipi di vetture).





Una volta fatto tutto questo?
Cominciate a riuscirci! Quando salvate una partita salvate il vostro avanzamento globale nel gioco. Tramite un'apposita opzione potete controllare quali obbiettivi avete raggiunto e, di conseguenza, quelli che dovete ancora conquistare. Una volta completato il gioco... Beh, potrete darvi una pacca sulla spalla e congratularvi con voi stessi, per poi magari ricominciare da capo. E" dura la vita del videogiocatore eh!

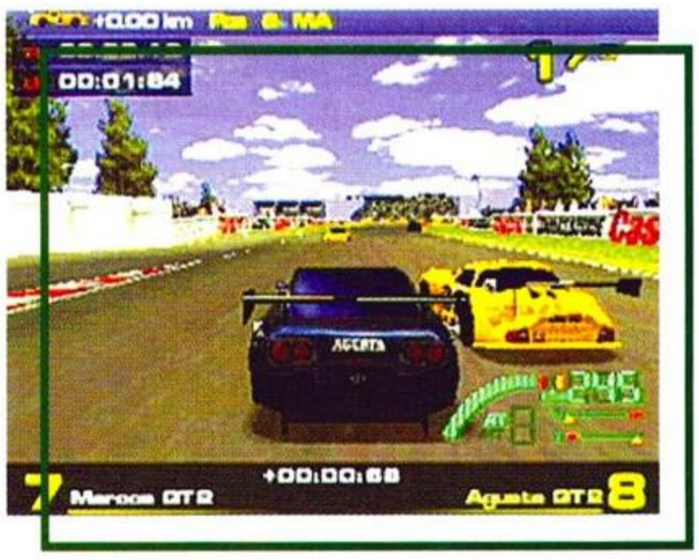
Primo impatto

La presentazione, composta per la maggior parte da filmati di repertorio delle gare prototipi potete anche saltarla a piè pari e, una volta arrivati al menù principale potete iniziare a gareggiare nel giro di un minuto circa. Quindi datevi da fare subito!

Potendo scegliere.

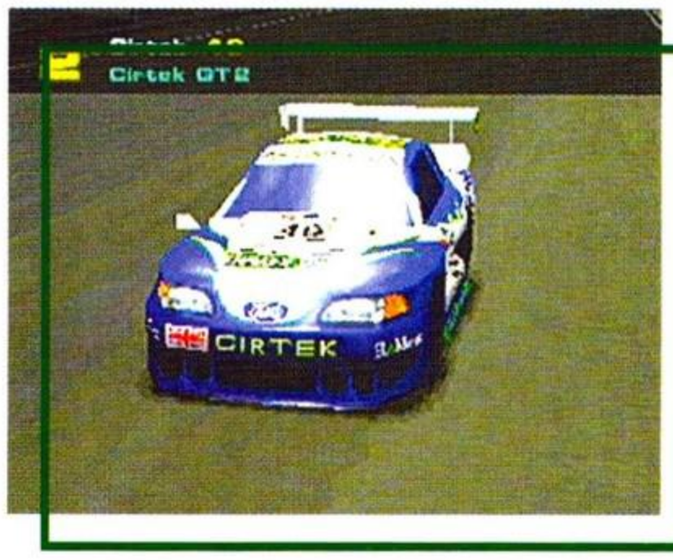
Il mio favorito rimane sempre l'immenso Gran Turismo, del quale proprio in questi giorni abbiamo potuto visionare il seguito (in versione giapponese). Inutile dire che secondo me dovreste quantomeno attendere di vedere il titolo dei Polyphony...

"Non ci hai ancora detto com'è"
Non ve l'ho ancora detto perché non è mica semplice. Questo titolo è un mix tra cose buone e cose meno buone, altre ottime e altre ancora pessime. Di conseguenza dirvi com'è risulta abbastanza complicato. Parliamone, comunque! Cominciamo dai menù che non offrono nulla di speciale come aspetto ma risultano molto chiari e semplici da utilizzare, permettendo così di arrivare velocemente al sodo. Anche i caricamenti, grazie alla buona velocità, permettono di arrivare in pista senza essere già stufi ancor prima di cominciare. Per quanto riguarda la grafica, potremmo dire che si attesta su livelli abbastanza buoni come aspetto e cura dei particolari soprattutto a livello di scenari, mentre le auto potrebbero essere un po' meno grezze. Dal punto di vista della velocità c'è qualche problemino dovuto a degli sbalzi enormi a seconda delle situazioni. Infatti ci sono delle gare in cui sembra letteralmente di volare e altre in cui sembra di guidare un bradipo invece di un'auto. Le situazioni più difficili da questo punto di vista sono durante le gare notturne, soprattutto se ci sono più di tre auto contemporaneamente sullo schermo. La situazione migliore è ovviamente quella opposta. Il realismo di guida ha anche lui i suoi punti forti e i suoi punti deboli. Per esempio, le asperità della pista fanno sobbalzare l'auto con conseguente perdita di aderenza, uscire di pista sulla sabbia piuttosto che sull'erba porta a effetti ovviamente diversi e ben simulati, però il fatto che sul bagnato la macchina vada meglio con le gomme slick piuttosto che con quelle rain dà un po' da pensare... Il rischio di testacoda poi, cosa assolutamente probabile in certe situazioni con auto a trazione posteriore, è praticamente assente. Probabilmente la troppa cura in alcuni particolari come i dischi dei freni che diventano incandescenti nelle frenate (anche se in effetti si accendono insieme agli stop), l'acqua che schizza via



Ma secondo voi nella realtà li fanno davvero i tunnel così? Voglio dire, non si rischia di sbattere in pieno contro il muro a velocità assurde? Pensiamoci...

Come dire, non è che queste auto abbiano delle livree esattamente sobrie ed eleganti...



La Viper è una delle macchine più "carismatiche" e fa sempre piacere ritrovarsela nei giochi di guida, anche se in questo caso non è che sia un'auto eccezionale...

Che tempi! La Adidas che sponsorizza delle auto. Non c'è più religione.

dai lati dell'alettone posteriore quando si raggiungono velocità elevate o i segni delle frenate e delle uscite di pista che rimangono per l'intera gara è andata a discapito di aspetti del gioco secondo me molto più importanti. Come faccio quasi sempre quando parlo di giochi in cui dovrebbe esserci un commento parlato a quello che sta succedendo volevo lasciare da parte l'argomento del sonoro, in questo caso voglio spendere qualche parola anche su questo. Lasciando da parte le musiche (comunque nulla di speciale) e parlando del commento in gara devo dire che ci sono si e no una decina di frasi che spesso vengono usate a sproposito, mentre per il rombo dei motori ne esiste praticamente uno per ogni classe di vetture... (secondo voi il motore di una Viper "suona" come quello di una 911?)

Una volta entrati ai box potrete salvare la vostra posizione, così non sarete costretti a passare tutte le 24 ore davanti al PlayStation...

I testa a testa non sono affatto rari in questo gioco, dato che le auto controllate dal computer non si tirano certo indietro quando c'è da fare a sportellate per tenere la posizione.

In ogni caso non è facile...

Uno degli aspetti migliori del gioco è il livello di difficoltà molto ben calibrato. Praticamente le tre classi di vetture combinate con le modalità dilettante e professionista è come avere sei livelli di difficoltà diversi. La strada che porta al completamento del gioco risulta quindi essere molto ma molto lunga...

PlayStation

Un gioco che sicuramente poteva dare più soddisfazioni con un piccolo sforzo in più, ma che comunque offre una qualità apprezzabile con alcuni particolari molto curati e una longevità sicuramente a livelli molto alti.

PlayStation	Grafica	83	Giocabilità	88	PlayStation	**84**
	Sonoro	75	Longevità	95		

...Controllo Totale!

TOP DRIVE ROADSTER PS441
PSX-N64
DUAL SHOCK
COPRIVOLANTE IN PELLE
PEDALIERA OPZ.
LEVA O ALETTE CAMBIO
VOLANTE DA 10'
AUTO CENTRATURA
SELETT. ANGOLO DI ROTAZIONE

TOP DRIVE 2 PS430
PSX
DUAL SHOCK
COPRIVOLANTE IN PELLE
PEDALIERA
LEVA O ALETTE CAMBIO
VOLANTE DA 10'
AUTO CENTRATURA
SELETT. ANGOLO DI ROTAZIONE

TOP DRIVE 3 PN429
PSX-N64
LEVA O ALETTE CAMBIO OPZ.
PEDALIERA OPZ.
VOLANTE DA 10'
AUTO CENTRATURA
SELETT. ANGOLO DI ROTAZIONE

TOP DRIVE JT426
PSX-N64-SAT
COPRIVOLANTE IN PELLE
PEDALIERA
LEVA O ALETTE CAMBIO
VOLANTE DA 10'
AUTO CENTRATURA
SELETT. ANGOLO DI ROTAZIONE

TOP DRIVE GTO PS435
PSX
DUAL SHOCK
PEDALIERA OPZ.
LEVA O ALETTE CAMBIO
VOLANTE DA 8'
AUTO CENTRATURA
SELETT. ANGOLO DI ROTAZIONE

TOP DRIVE SPRINTER PS436
PSX
DUAL SHOCK
PEDALIERA OPZ.
LEVA O ALETTE CAMBIO
VOLANTE DA 8'
AUTO CENTRATURA
SELETT. ANGOLO DI ROTAZIONE

TOP DRIVE REACTOR PS440
PSX
DUAL SHOCK
FORCE FEED BACK
PEDALIERA OPZ.
LEVA O ALETTE CAMBIO
VOLANTE DA 8'
AUTO CENTRATURA
SELETT. ANGOLO DI ROTAZIONE

PC TOP DRIVE JT226
PC
COPRIVOLANTE IN PELLE
PEDALIERALEVA O ALETTE CAMBIO
VOLANTE DA 10'
AUTO CENTRATURA
SELETT. ANGOLO DI ROTAZIONE

PC TOP DRIVE 3 PC229
PC
PEDALIERA
VOLANTE DA 10'
AUTO CENTRATURA
SELETT. ANGOLO DI ROTAZIONE
LEVA O ALETTE CAMBIO OPZ.

TOP DRIVE PLUS PN428
PSX-N64
DUAL SHOCK
COPRIVOLANTE IN PELLE
PEDALIERA
LEVA O ALETTE CAMBIO
VOLANTE DA 10'
AUTO CENTRATURA
SELETT. ANGOLO DI ROTAZIONE

Logic 3

Distribuito da: TEKNOS TRADING s.a.s. Via Argine Destro località Trexenda - 18100 Imperia
Tel. 0183 - 78.41 Fax 0183 - 784.299 Fax Verde Ordini Clienti 800-logic3
E-mail info@teknos.net http://www.teknos.net

Almeno una volta alla settimana.

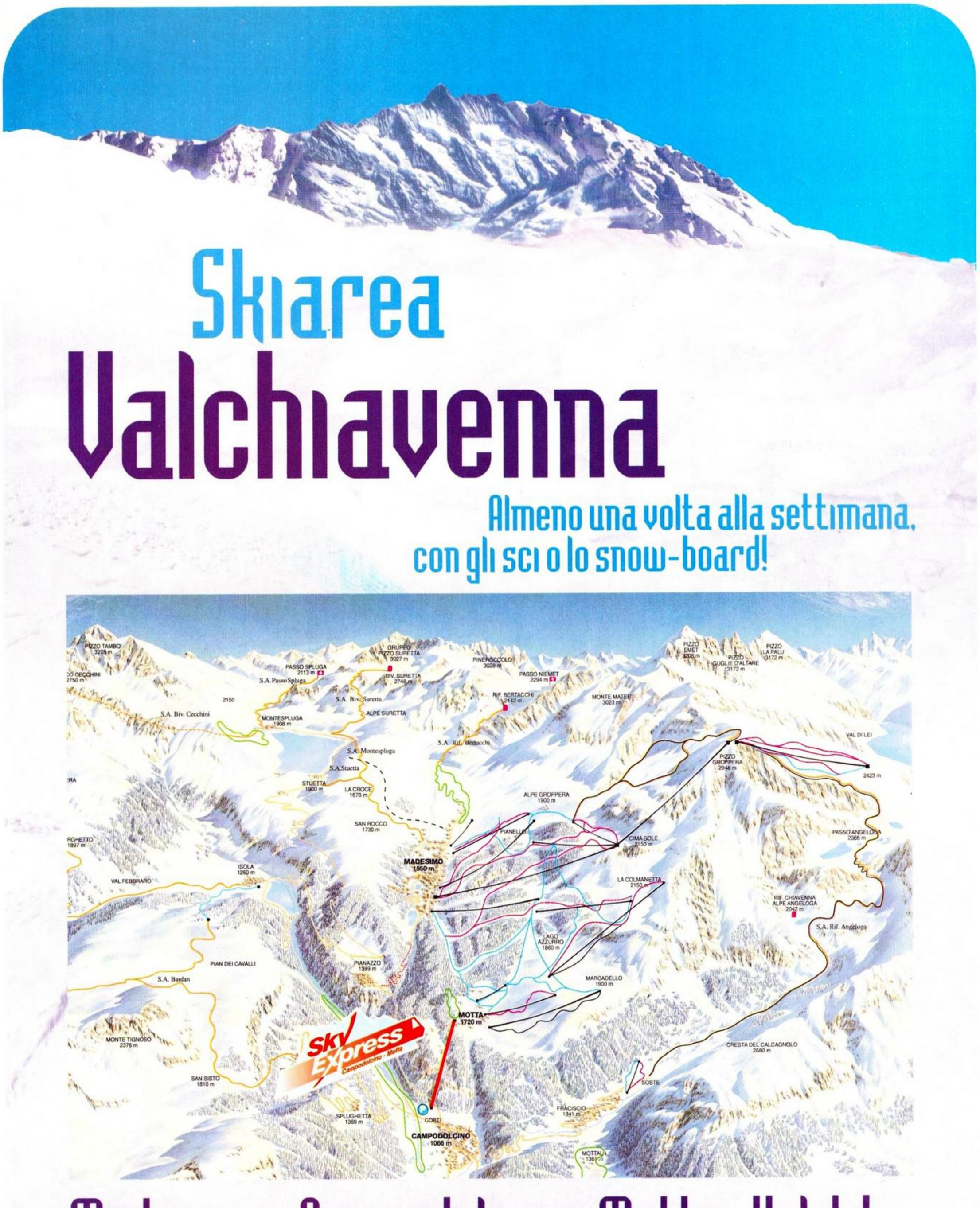
Più neve, più vicino, senza code.

Nuove piste, nuovi impianti veloci.

Madesimo ~ Campodolcino ~ Motta ~ Val di Lei

50 km di piste da discesa ~ 10 km di piste da fondo

Skiarea Valchiavenna



Skiarea Valchiavenna

Almeno una volta alla settimana, con gli sci o lo snow-board!

Madesimo ~ Campodolcino ~ Motta ~ Val di Lei

50 km di piste da discesa ~ 10 km di piste da fondo

Skiarea Valchiavenna

Voto 87

Titolo
Knockout Kings 2000

Descrizione
il colorato mondo della boxe

Giocatori
1-2

Casa Software
EA Sport

Knockout Kings 2000

Gancio sinistro al corpo, montante destro al volto, jab... ed è KO!

Oggi ho vinto anch'io

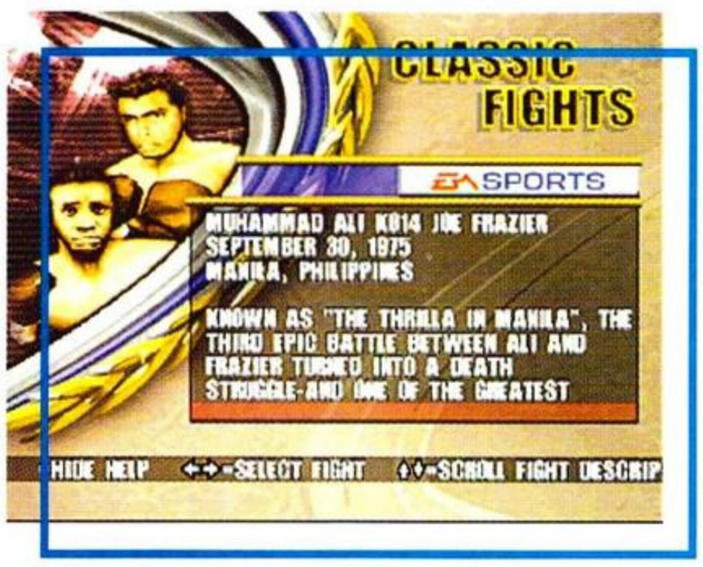
Dopo 2'25" del 4° round finisce così il mio ennesimo incontro vittorioso, ma questa è una vittoria speciale. Ho appena battuto, nella mia ottava ed ultima difesa del titolo di campione del mondo dei pesi massimi, quello che nel gioco viene definito "il più grande di tutti i tempi"... Muhammad Ali. Concludendo così la mia carriera con l'invidiabile record di 29 vittorie in altrettanti incontri e tutte per KO. Certo questa è finzione, ma che finzione! La EA si conferma ancora una volta in grado di proporre grandi simulazioni sportive, sfornando l'ennesimo titolo di qualità.

Com'è dura l'avventura!

Diciamo subito che questo gioco è in grado di dare parecchie soddisfazioni. Tanto per cominciare la grafica, parzialmente digitalizzata, offre già un buono spettacolo (almeno per quel che riguarda i pugili, visto che combattere su un ring piuttosto che su un altro non è che faccia molta differenza). Poi la più che buona velocità di gioco, che permette una fluidità tale da portare spesso a sudare sul joypad nelle fasi più concitate degli incontri (tanto per intenderci quelle in cui uno dei due contendenti cerca di martellare l'avversario per dargli il colpo di grazia,

Primo impatto

La presentazione non è nulla di eccezionale ma potete anche guardarla, tanto è abbastanza corta. Poi lanciatevi subito sul ring senza esitazioni, comincerete subito a divertirvi e, probabilmente, anche ad arrabbiarvi visto che inizialmente non è semplice riuscire a vincere.



Alì contro Frazier... Potrete dire "c'ero anch'io"!

Ehm... Non era una gomitata quella?

mentre quest'ultimo cerca di sorprendere il primo per recuperare lo svantaggio - nascono così serie infinite di botte e risposte tipo risse da bar...). Questo ci porta a parlare del realismo della simulazione che, in alcuni casi,

Potendo scegliere.

Se volete un gioco meno impegnato, più arcade, allora puntate decisamente su Ready 2 Rumble (visto il mese scorso), l'unico altro titolo del genere degno di nota in questo momento sul mercato. Oppure aspettate l'uscita di Prince Naseem, che non sembrava male.

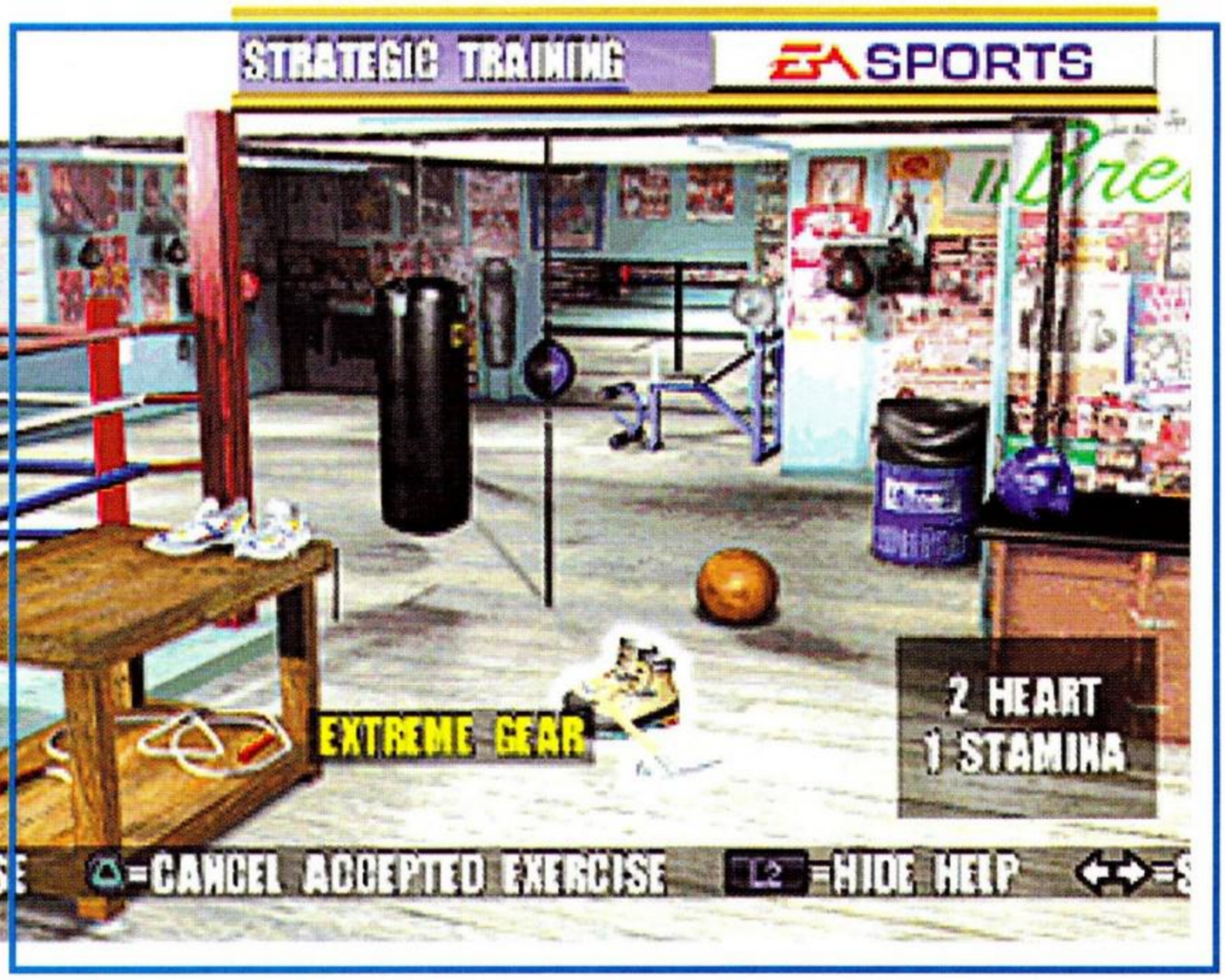
tocca vette molto alte. Per esempio, riusciamo a riconoscere i pugili non solo per le loro sembianze ma anche per il loro modo di combattere! Dovrete quindi adattare la vostra tattica a seconda che vi troviate di fronte Julio Cesar Chavez (capace di ottima difesa e rapidi contrattacchi con pugni a raffica) piuttosto che Joe Frazier (non grandissimo nel difendersi ma capace di stendervi con un paio di pugni ben piazzati) o ancora Sugar Ray Leonard (estremamente agile ed elegante ma anche molto potente quando serve). In più dovete tenere conto delle qualità del vostro pugile, stando attenti a difendere bene il volto se avete la mascella debole o siete facilmente soggetti a tagli, oppure difendendovi con più accuratezza dai colpi al corpo se non avete grande resistenza, o ancora cercando di non farvi colpire proprio se siete scarsi in tutto. Cercate poi di non sprecare le vostre forze con troppi pugni a vuoto e utilizzate i vostri pugni migliori per fare più danni possibili quando colpite. Tutto questo fa sì che il gioco si presenti sufficientemente complesso anche al livello di difficoltà più basso. Questo almeno finché non avrete fatto una certa pratica, a quel punto le cose cambiano parecchio. Infatti, se riuscite a prendere una buona confidenza con le combinazioni e con i tempi del vostro avversario, anche gli incontri a livello più difficile possono risultare abbastanza facili. Soprattutto se quello che state utilizzando è un pugile tecnico, visto che questi ultimi rispetto ai "picchiatori" sono più veloci a portare le combinazioni di colpi riuscendo così ad andare a segno con maggiore frequenza. Altro fattore che influisce sulla difficoltà degli incontri è la classe di peso in cui vi cimentate, la più facile è, incredibile ma vero, quella dei pesi massimi. Il motivo è spiegato sempre dalla velocità che anche in questo caso gioca a vostro favore, perché i "massimi" sono mediamente, e ovviamente, più lenti degli altri lasciandovi così il tempo di organizzare i vostri attacchi.

Marciano contro Pena... Non è esattamente un incontro dei più classici, visto che Marciano è un massimo e Pena un peso leggero... Tanto è un videogioco, no?

Ma che è 'sta Slugfest?

E', insieme a exhibition (esibizione), career (carriera) e classic fights (incontri classici), una delle quattro modalità di gioco. La prima non ha bisogno di molte spiegazioni, quindi la saltiamo. Per la seconda diciamo che dovrete creare un pugile apposta per l'occasione (che poi potrà essere usato anche in altre modalità), cercando di portarlo a vincere il titolo mondiale per poi farglielo difendere dagli attacchi di sfidanti eccellenti. Appena creato il pugile dovrete decidere in quale categoria farlo combattere, l'altezza, se è destro o mancino, se è un picchiatore o un

tecnico, sceglierne l'aspetto e la "divisa". Fatto tutto questo avrete un certo quantitativo di punti da suddividere per le sei caratteristiche principali, quindi



Scegliete con cura l'allenamento da seguire perché i punti che guadagnerete si riveleranno di importanza fondamentale...

dovrete scegliere in che palestra farlo allenare. Anche quest'ultima ha la sua importanza visto che influenzerà il modo in cui migliorerà, o in alcuni casi peggiorerà (!!!), le caratteristiche del vostro pupillo a mano a mano che proseguirete nella carriera. Prima di ogni incontro dovrete allenarvi e, a seconda degli allenamenti che scegliete e della palestra in cui vi trovate, migliorerete alcune o tutte le sue caratteristiche. Inizialmente combatterete con pugili di scarso livello (in realtà troverete di fronte a voi i programmatori del gioco, altre persone dello staff di produzione e anche il cantante che ha fatto la colonna sonora del gioco...). Questo vi darà modo di preparare il pugile in modo sufficientemente adeguato per affrontare poi gli avversari più ostici. Periodicamente vi verrà chiesto di scegliere quali sono i colpi migliori del vostro pugile (potete definire nell'arco della carriera tre pugni "normali" e una mossa speciale). Questi saranno quelli che faranno più danni agli avversari, sceglieteli quindi in base al vostro modo di combattere, cercando di utilizzare quelli che solitamente usate con maggior frequenza ed efficacia. Il

Non c'è che dire, abbiamo proprio dato vita a un bell'ometto eh?

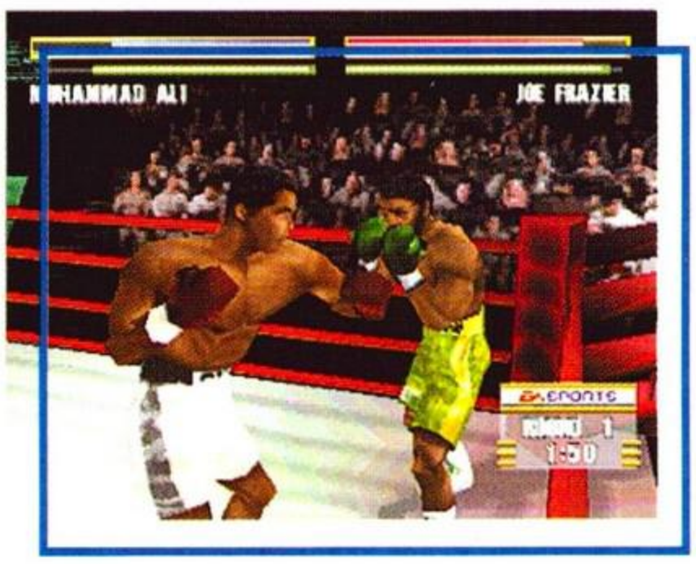
I consigli dell'esperto.

Mi permetto di definirmi tale solo perché ho provato a fondo il gioco per poter scrivere queste quattro paginette di recensione. Ma bando alle ciance e veniamo ai consigli; una volta che, con il livello di difficoltà più basso, avete preso una buona confidenza con il gioco passate al livello intermedio e cercate di prendere la mano sulle combinazioni che sono una parte fondamentale del gioco se volete avere successo nelle vostre imprese. A questo punto siete pronti per affrontare anche l'ultimo livello di difficoltà ma, come vi ho detto in precedenza, se avete ormai una completa padronanza del gioco dovete prendere alcuni accorgimenti per non vincere con troppa facilità (e anzi "rischiare" di perdere qualche incontro). Scegliete una o più di queste opzioni (anche tutte se volete): usate la modalità "double time" (il cronometro va più veloce e visto che tra un round e l'altro si recupera energia...), usate un pugile "picchiatore" (è più lento nel portare i colpi e rischia quindi di essere preso d'anticipo dall'avversario), combattete nelle categorie di peso più basse (i massimi sono mediamente più lenti e quindi più facili da prendere in contropiede). L'ultima soluzione praticabile è quella di procurarsi un compagno di gioco e prendersi a botte con lui. Provate, non ve ne pentirete (a patto che scegliate un avversario degno...).

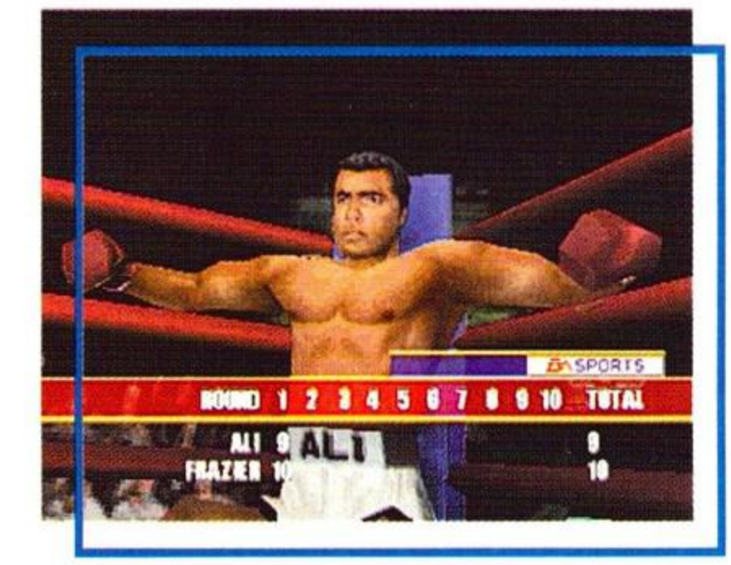
PlayStation	Grafica	92	Giocabilità	94	87
	Sonoro	87	Longevità	90	

La visuale dalle spalle del nostro pugile non è esattamente la più comoda... Sfortunatamente (o fortunatamente) non esiste quella dall'interno della testa del nostro alter ego digitale.

gioco si conclude una volta che, dopo aver conquistato il titolo di campione, riuscite a difenderlo da un certo numero di sfidanti di gran livello (il numero cambia a seconda della categoria in cui



Dempsey si è aperto tantissimo per attaccare e sta per ricevere un poderoso pugno in faccia...



Inutile, Muhammad Ali è veramente Muhammad Ali! La somiglianza con l'originale è impressionante...

state combattendo).
"Classic fights" vi dà la possibilità di cimentarvi in nove degli incontri che hanno fatto la storia del pugilato. Potete scegliere liberamente quale dei due contendenti volete utilizzare e, di conseguenza se volete ripetere o sovvertire il risultato della sfida. Non fa nessuna differenza nell'economia del gioco, visto che non ci sono codici da guadagnare o nuovi pugili da scoprire, ma fa comunque piacere.
L'ultima, lo Slugfest di cui nel titolo, è una specie di versione arcade, con superpugni e avversari che volano letteralmente al tappeto, in cui tutto è permesso, dai pugni normali ad ogni

Al termine dell'incontro potremo osservare il devastante effetto dei pugni sul volto del nostro pugile... Questo giro Rocky se l'è cavata bene, direi.

tipo di scorrettezza (a tal proposito devo dirvi che ho scoperto casualmente che, oltre alle scorrettezze presenti sul libretto di istruzioni, è possibile tirare all'avversario un bel calcione nelle parti basse!).

Il povero Pedro è finito per l'ennesima volta al tappeto dopo aver subito l'ennesima martellata in testa da parte del poderoso Rocky... Quand'è che si deciderà a stare giù?

PlayStation

A me i giochi di boxe sono sempre piaciuti, quindi pretendo sempre molto da questo genere di titoli. Non posso dire che questo mi abbia deluso, ma un po' più di attenzione nel calibrare la difficoltà e nell'impostare l'IA di alcuni avversari sicuramente avrebbe contribuito a farne un gioco grandissimo. Seguendo i consigli che vi ho dato riuscirete ad allungare di molto la longevità del gioco che altrimenti risulta abbastanza scarsa.

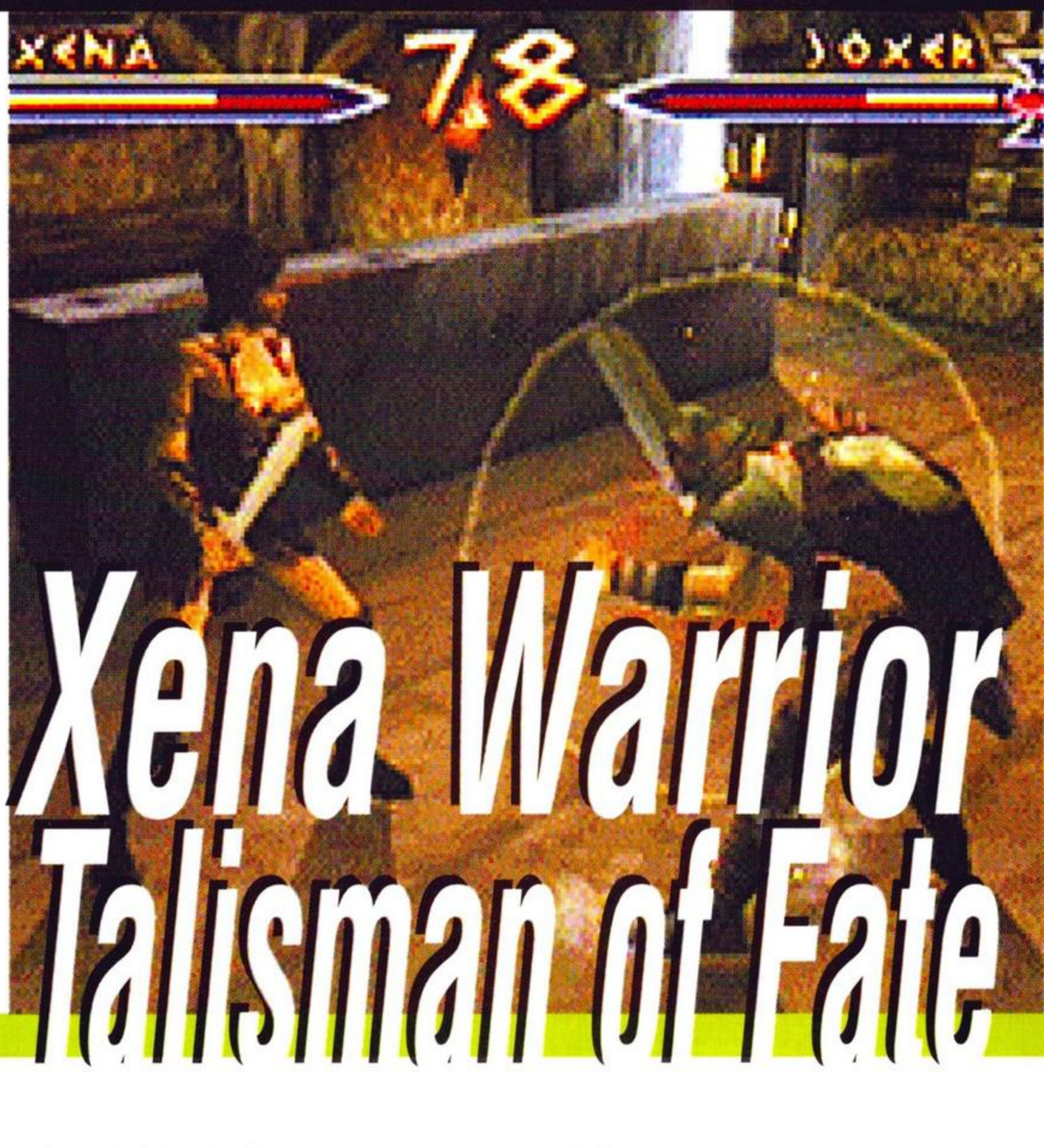
Voto 68

Titolo
Xena Warrior Princess: The Talisman of Fate

Descrizione
Picchiaduro antico

Giocatori
1-4

Casa Software
Titus / Saffire



Xena Warrior Princess: The Talisman of Fate

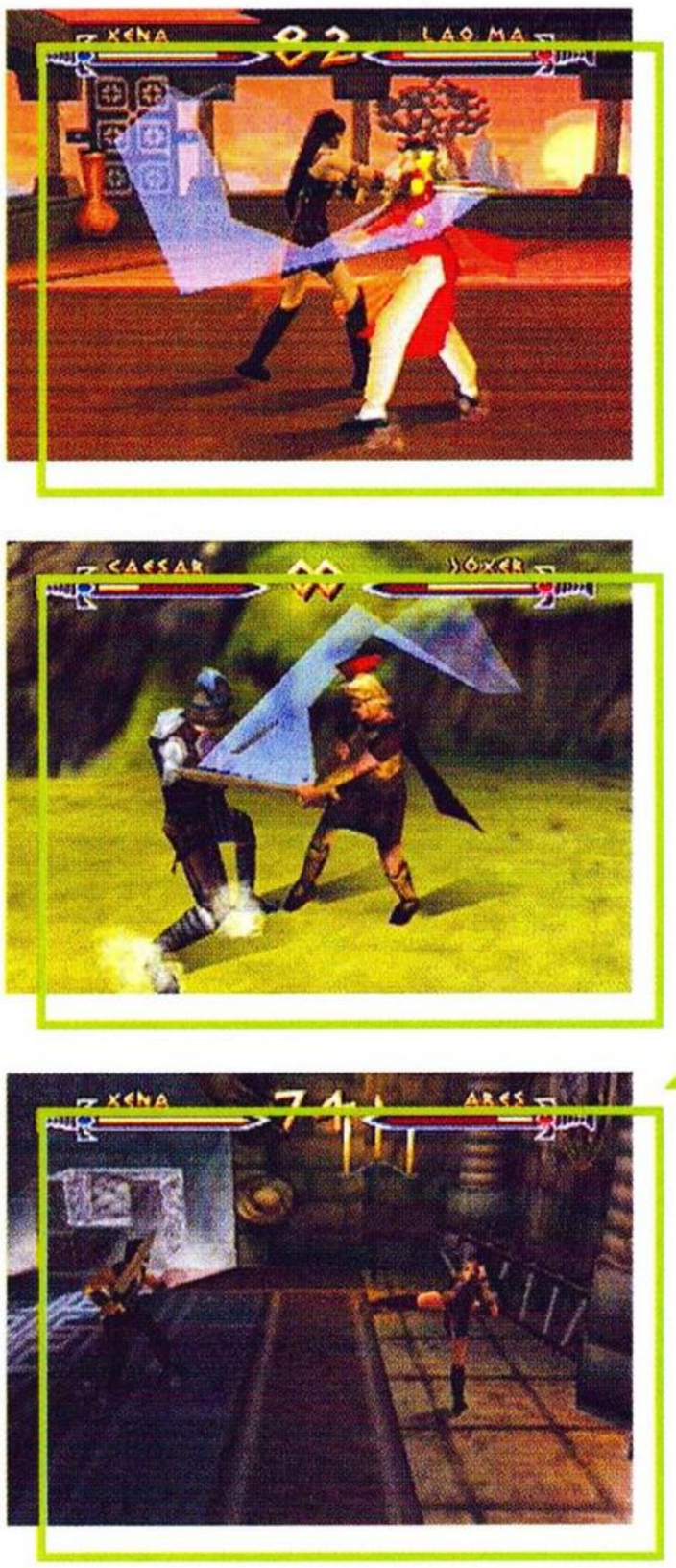
A cosa può aspirare questo gioco? Sicuramente al premio "titolo più lungo" per prodotti N64.

Non ricordo, infatti, un titolo più lungo per un gioco del Nintendo 64 e, sinceramente, non mi sembra neanche un argomento di estremo interesse, quindi passiamo ad altro. Questo Xena (voi mi perdonerete se non utilizzo il nome intero del gioco) ha due argomenti introduttivi di cui è cosa buona e giusta parlare: la serie televisiva su cui è basato e il team di sviluppo che si è occupato della realizzazione del titolo.
La serie televisiva probabilmente la conoscerete anche voi, dato che Xena è un personaggio già visto nelle puntate di Hercules che ha poi generato dei telefilm tutti suoi, benché il sottoscritto non sappia se siano state effettivamente trasmesse in Italia o no. Se non sono arrivate comunque non abbiamo perso molto.
Per quanto riguarda il team di sviluppo, si tratta della Saffire, lo stesso sviluppatore che ha realizzato Bio Freaks, un titolo che, personalmente, ritengo il secondo miglior picchiaduro (dopo Mortal Kombat 4) per Nintendo 64. Le premesse, quindi, da questo punto di vista, sono ottime ma, in questo settore, come ho imparato da qualche mese, non si può mai dire...
Xena è un picchiaduro classico con le opzioni e le modalità tradizionali: Quest, Versus e Practice. Proseguendo sulla via della tradizione, nella modalità "Quest" affronterete tutti i personaggi del gioco in una sequenza a difficoltà crescente

mentre, nella modalità Versus potrete sfidare un amico o organizzare tornei comprendenti fino a quattro giocatori umani. Per finire, nella modalità "Practice" avrete la possibilità di praticare le varie mosse a disposizione con le classiche indicazioni dei pulsanti da premere.
Detto questo, vi segnalo che i personaggi presenti nel gioco sono dieci (più uno) e le arene in cui combattere undici; i livelli di difficoltà sono tre.
Forse vi sarò sembrato un po' laconico e sbrigativo nella descrizione generale delle opzioni e delle possibilità offerte da questo titolo ma sono discretamente inferocito con questo prodotto e voglio passare velocemente al punto centrale della questione, la sua pecca più grossa.

Tutto subito

Inizio col dirvi che il problema non risiede nella grafica (probabilmente l'aspetto migliore della produzione); i personaggi sono realizzati in maniera sufficiente e si muovono abbastanza velocemente e con animazioni convincenti.
Anche la personalità dei vari energumeni non è male e, a quanto detto dagli sviluppatori, ricalca perfettamente quella dei corrispettivi individui della serie televisiva. Mi sono, comunque, fermato a 85 nella valutazione numerica di questo aspetto in considerazione di un raffronto che ho fatto con Bio Freaks, il lavoro precedente della Saffire. I relitti umani presenti in Bio Freaks, infatti, con tutte le loro abominevoli modificazioni cibernetiche, risultavano, a mio modo di vedere, meglio definiti, con texture di maggiore qualità e con migliori effetti speciali (tipo gli spari delle varie armi da fuoco). Anche per quanto riguarda gli scenari, Bio Freaks se la cavava molto meglio di Xena, sia per la maggiore interattività (c'era la possibilità di utilizzare alcune strutture e di spostare il luogo dello scontro in zone diverse dei vastissimi ambienti), sia per la migliore realizzazione grafica.
Alla luce di questi fatti, ho visto in Xena un passo indietro della Saffire, un grave errore, specialmente se si considera che Bio Freaks poteva essere considerato ancora un titolo per N64 di prima generazione.
L'aspetto sonoro si limita a svolgere il suo dovere senza alcun picco ma con tante ripetizioni (tipo la frase di vittoria di ogni personaggio) che rendono questo aspetto molto piatto; la Titus sbandierava, in fase di preview, l'incredibile varietà di insulti e spiacevolezze pronunciate dai personaggi del suo prodotto ma quello che ho sentito non mi ha impressionato né per quantità né per quantità.
La giocabilità è discreta; le mosse disponibili (comprese le combo) non



Primo impatto

Nei primi minuti di approccio con il gioco rischiate seriamente di vederlo tutto quanto. Un "primo impatto" sicuramente morbido quindi, il problema è poi andare oltre questa fase.

Potendo scegliere.

Il panorama dei picchiaduro per N64 è composto da pochi sparuti titoli di media qualità Se proprio dovete comprarne uno, provate Bio Freaks o Mortal Kombat 4...

Nintendo 64

Xena è un prodotto discreto sotto tutti gli aspetti tranne che per la longevità nella quale si comporta in maniera disastrosa. Sinceramente, non so proprio a chi consigliare questo gioco, la pecca di cui vi ho parlato lo rende adatto soltanto al noleggio; se avete a portata di mano un Blockbuster ben fornito (cosa rara in Italia), dategli un'occhiata, altrimenti passate oltre senza pensarci due volte.

sono moltissime e sono piuttosto semplici da eseguire. Il punto di massimo splendore, comunque, viene raggiunto negli attacchi volanti (salti ed evoluzioni varie) spettacolari e molto utili per raggiungere la vittoria finale. Le armi sono presenti in Xena ma il loro apporto non è decisivo (almeno non quanto gli attacchi volanti), si tratta, più che altro, di un diversivo.

Ritenta, sarai più fortunato

E proprio di diversivi ha bisogno questo Xena perché già dopo la prima partita potreste iniziare a pensare di utilizzare la cartuccia per il tiro al piattello. Ecco il problemone del quale vi parlavo in apertura di recensione: la longevità degna del "gioco del 15". Vi basti, riguardo a questo aspetto, l'esempio della mia prima esperienza videoludica con Xena: venti minuti di gioco, sconfitti tutti i personaggi e completata la modalità "Quest"; il tutto senza conoscere le mosse e le combo ma solo accanendomi come uno squilibrato sui pulsanti del pad. A tutto questo aggiungete che i picchiaduro sono, probabilmente, il genere nel quale le mie prestazioni sono più scadenti e avrete un quadro completo della situazione.
Ora, tirando le somme, a mio modo di vedere, il discreto aspetto tecnico di Xena scompare quando si incontra una pecca di questa importanza nel gameplay; qui si tratta di mancanza totale di una delle fasi fondamentali nella realizzazione di un videogioco, il testing.
Chiudiamo citando le caratteristiche marginali: niente supporto all'espansione di memoria, memory card necessaria per i salvataggi e possibilità di utilizzare il rumble pack per incrementare il realismo dell'azione.

Nintendo 64	Grafica	85	Giocabilità	40	NINTENDO64	68
	Sonoro	70	Longevità	79		

TUTTE LE INFORMAZIONI SULLA LINEA GRAPHIC KIT SONO DISPONIBILI AL SEGUENTE INDIRIZZO INTERNET:
http://www.dbline.it/mhtm/grapkit.htm

Db-Line

LA GRAPHIC KIT MANIA

STA CRASH ENDO!!

Graphic Kit®

SCEGLI IL TUO FANTASTICO KIT ADESIVO IN PVC E PERSONALIZZA LA TUA PLAYSTATION.

I KIT SI APPLICANO VELOCEMENTE, NON GENERANO BOLLE, SONO RIMOVIBILI E NON LASCIANO RESIDUI DI COLLANTE ADESIVO SULLA CONSOLE.

A SOLE

L. 24.900 !!

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA:

Db-Line SRL - VIA ALIOLI E SASSI 19
21026 GAVIRATE (VA) ITALY - TEL. 0332/749000
TEL. RIVENDITORI 0332/749050 FAX 0332/749090
INTERNET: http://www.dbline.it - e-mail: info@dbline.it

PRODOTTO REALIZZATO DA:
Promo Video S.r.l.
http://www.promovideo.it
e-mail: zpromo@tin.it

CRASH BANDICOOT™ & © 1999 UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS, INC. LICENSED BY UNIVERSAL STUDIOS. LICENSING, INC. ALL RIGHTS RESERVED. OCO BANDICOOT™, DR. NED CORTEX™ & © 1999 UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS, INC. LICENSED BY UNIVERSAL STUDIOS. LICENSING, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
NOMI E MARCHI CITATI SONO DI PROPRIETA' DEI LEGITTIMI AVENTI DIRITTO.

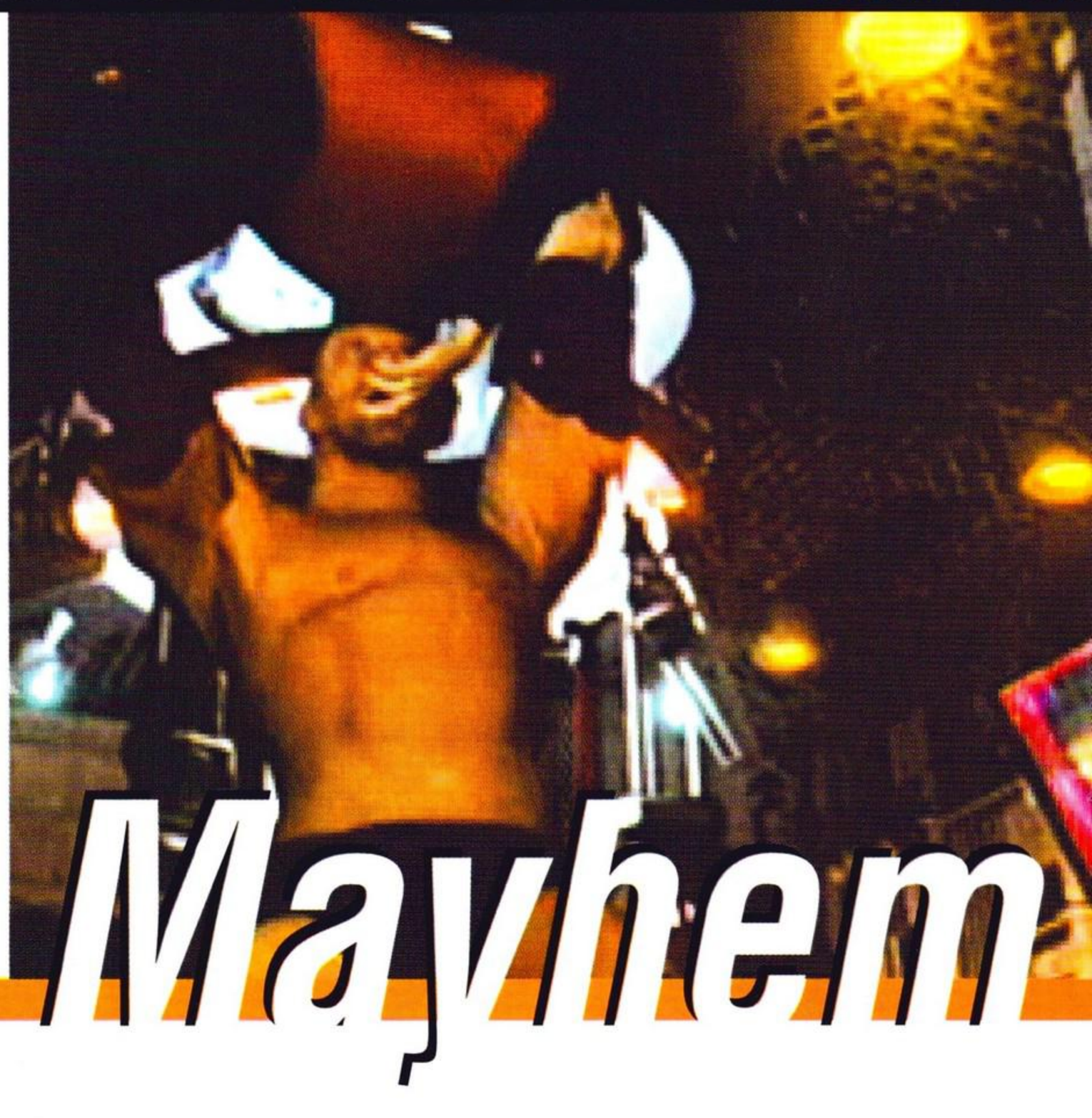
Voto 79

Titolo
WCW Mayhem

Descrizione
Non si possono dare pugni

Giocatori
1-4

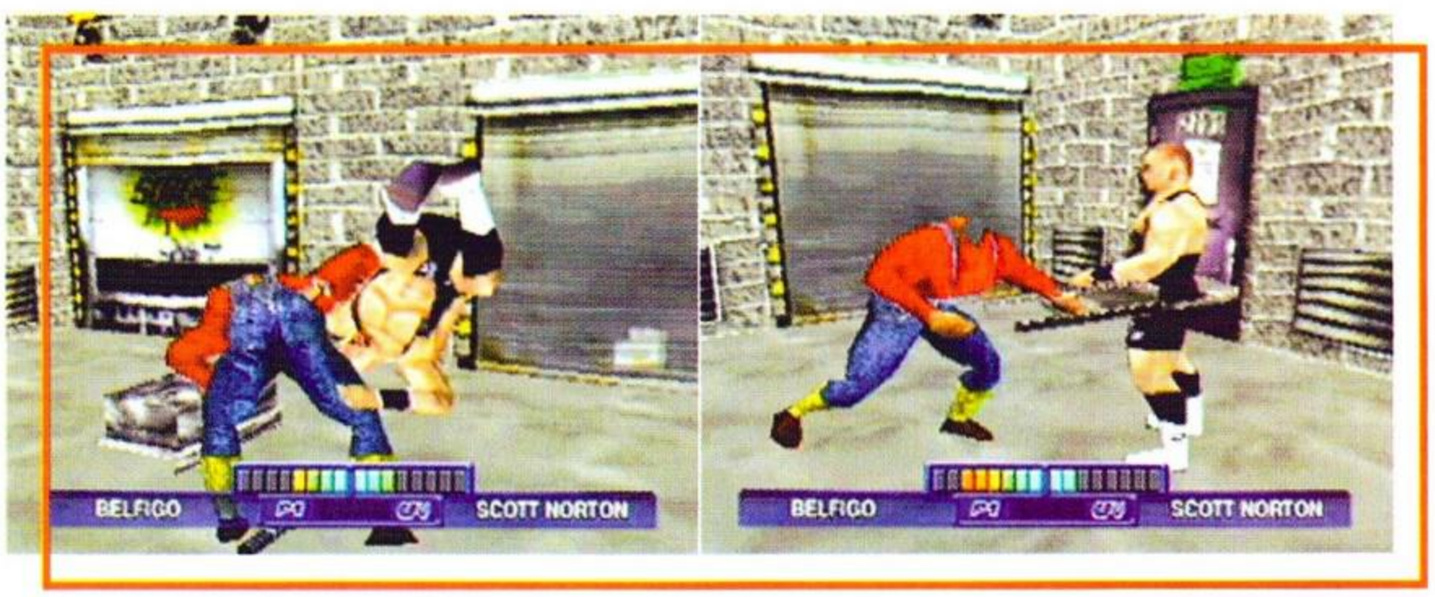
Casa Software
Electronic Arts



WCW Mayhem

Oh, adesso io ti faccio una presa sulle gengive che ti stende in cinque secondi....

Era da un po' che non si sentiva parlare di giochi di wrestling su Playstation, e, vista la qualità media dei prodotti di questo genere bisogna dire che non se ne sentiva la mancanza più di tanto. In effetti, almeno qui in Italia, i titoli dedicati allo sport di Hulk Hogan e compagnia bella non sono mai stati molto popolari (al di fuori dei coin op, per giocare con i quali non bisogna spendere un centone), al contrario di quanto accade, a ciò che sembra, in America, dove continuano ad uscire a un ritmo abbastanza sostenuto. E, sinceramente, non faccio nemmeno fatica a capire perché la gente sia tanto restia a sborsare soldi per titoli di questo tipo. Ai bei tempi, quando gli incontri della WWF venivano trasmessi con una certa regolarità, ricordo che io e parecchi miei compagni di classe non mancavamo di seguire gli eventi sportivi promossi dalla Federazione, facendoci quattro risate per la spettacolarità degli scontri e per lo squallore della storiella di contorno che faceva da sfondo alle peripezie dei vari wrestler. Ebbene, da spettatore di quei programmi (e quindi da discreto conoscitore delle tecniche di wrestling, almeno in linea teorica... Ehm), mi sarebbe piaciuto trovare un videogioco che permettesse di ricreare la tecnicità di alcune mosse. Un gioco in cui fosse possibile decidere come schienare l'avversario tra i vari modi che si vedevano in TV, o nel quale si



Quando si sposta nel backstage, l'incontro si fa decisamente più violento: tante armi e nessuna protezione!

potesse sviluppare una tecnica propria comprendete le varie chiavi articolari, figure 4, prese del granchio e incasinamenti corporei assortiti che si vedevano in quantità. E invece no: i videogiochi che si sono succeduti nel corso degli anni si limitavano a schierare un esercito di lottatori famosi, tutti molto ben caratterizzati in quanto a mosse e movenze, ma limitati alla tecnica che si vedeva loro utilizzare in TV. Personalizzazione dello scontro assente, quindi: bisognava solo scegliere il proprio eroe e imitarne lo stile.

Primo impatto

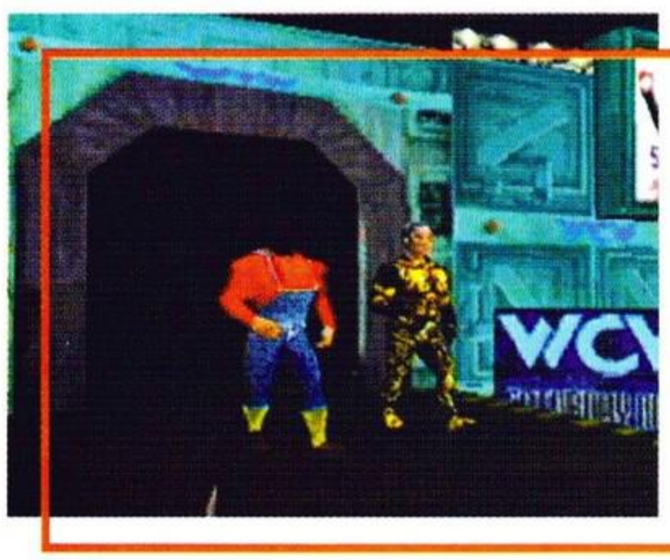
Dopo l'ironica introduzione animata, ci troviamo di fronte una nutrita schermata di opzioni, che ci consente di scegliere tra le diverse modalità di gioco. A seconda di quella che sceglierete, potreste trovarvi a combattere subito, a definire le regole dell'incontro, a inserire una password o a creare il vostro wrestler.

Potendo scegliere.

Non ci ho giocato molto, ma si dice in giro che WWF Warzone sia il miglior gioco di wrestling per Playstation. Il che non significa che sia un bel titolo a livello assoluto, ma chi cerca proprio questo tipo di giochi può restarne soddisfatto. Qualche tempo fa si parlava di un suo seguito, tale WWF Attitude, ma poi non se ne è saputo più niente. Ad ogni modo, come è noto, i giochi di wrestling non sono mai stati il punto forte della console Sony....

Un cambiamento epocale?

L'avvento delle console a 32 bit introdusse gli editor, un passo nella direzione giusta, ma si tratta comunque di scegliere, per il proprio lottatore personalizzato, una serie di mosse fisse, senza la possibilità di variare il proprio modo di combattere durante l'incontro stesso.
E, purtroppo, anche questo WCW Mayhem si inserisce nello stesso filone, anche se bisogna dare atto ai programmatori di aver creato una certa varietà, sia nelle mosse sia nelle situazioni di gioco. Durante i confronti, ad esempio, potrete eseguire una tecnica differente a seconda del tasto che premerete (anche se la tecnica in questione sarà sempre in linea con lo stile del lottatore che starete usando); inoltre, a seconda che il vostro avversario si trovi in piedi, a terra, contro un paletto o a rimbalzare sulle corde, le funzioni dei pulsanti cambiano, in modo da poterlo aggredire in una gran quantità di modi diversi. In certe occasioni, poi, potrete spostare l'incontro fuori dal ring, fin nel backstage, e, in ragione delle regole che avrete stabilito per il match, la vittoria potrebbe essere valida anche se conseguita al di fuori del quadrato. Durante gli incontri, è possibile che un amichetto del vostro avversario si lanci sul ring a dargli manforte; dopo che lo avrete menato un po', si ritirerà mestamente, ma, per un certo periodo, dovrete combattere contro due nemici contemporaneamente.



All'inizio dell'incontro, ciascun lottatore viene annunciato dalla propria musica caratteristica. Ah, dov'è finita la testa del tizio sulla sinistra?

Nella Battle Royal l'unico modo per vincere è scaraventare fuori dal ring tutti i nemici, proprio come sta facendo il wrestler sulla destra.

No.

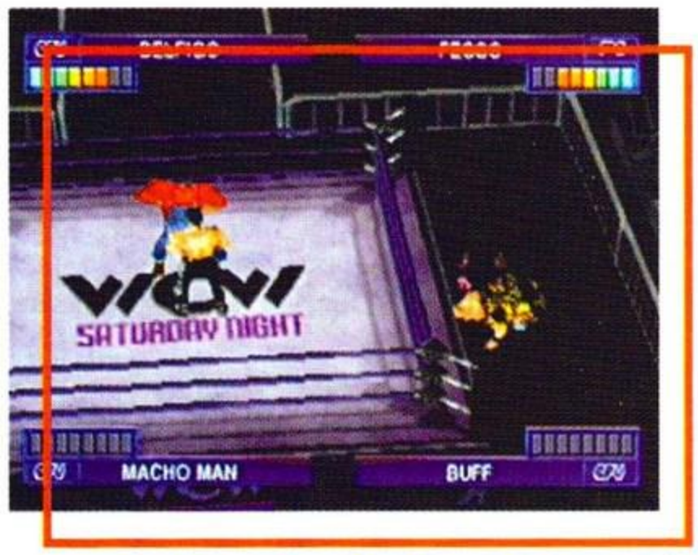
Le modalità di gioco comprendono i classici incontri uno contro uno e di coppia, le royal battle (quattro sul ring, tutti contro tutti; che cade dal quadrato di gara è eliminato) e gli scontri tutti contro tutti in tre e in quattro. Abbiamo poi la modalità Quest for the best, che è, in sostanza, un campionato nel quale affrontare i vari campioni per conquistare i titoli della WCW, per poi difenderli contro gli sfidanti. E' presente una classifica che stabilirà quando avrete il diritto di sfidare a vostra volta un campione o, quando lo sarete voi, chi vi sfiderà. Ciascuna modalità di gioco può essere affrontata anche con un lottatore creato tramite l'editor, che è sufficientemente vario, ma risulta MOLTO meno completo di quello di WWF Attitude.
La grafica di WCW Mayhem non è certo ben fatta: i lottatori hanno un

aspetto sproporzionato e, talvolta, soprattutto quando camminano all'indietro, si muovono tenendo le gambe assolutamente ferme. I poligoni che compongono gli wrestler sono piuttosto grezzi, e spesso le texture tendono a compenetrarsi tra di loro. Inoltre, talvolta le animazioni lasciano a desiderare. Gli improvvisi cambi di inquadratura non danno fastidio più di tanto, ma non se ne vede la necessità, mentre i fondali sono piuttosto monotoni per quanto riguarda i ring (ma questo è scontato) e piuttosto banali per ciò che concerne i backstage. Devo poi notare l'assenza di un arbitro, elemento certo non facile da gestire, ma presente già in un vecchissimo gioco della WWF... Non che serva effettivamente, ma può dare molto all'atmosfera del ring.
Il sonoro non è fatto male: sono presenti tutti i motivetti dei vari wrestler e il parlato è abbondante e abbastanza vario; salvo qualche incongruenza, inoltre, sottolinea con una certa fedeltà quanto accade su schermo.

Non è tutt'oro quel che luccica, questo non luccica nemmeno

Il gioco è gravato da due difetti in particolare. Il primo è l'eccessiva semplicità a livello Medium: sconfiggere i più forti lottatori della WCW sarà molto semplice fin da subito, in qualsiasi modalità di gioco. Il secondo difetto è la mancanza di una vera e propria tecnica: vi basterà imbastire un confronto (che vincerete quasi sempre) e stare a guardare la mossa, punto. Io mi chiedo: perché King, anche lui lottatore di wrestling, è tanto gratificante da padroneggiare? Perché il gioco in cui è presente si chiama Tekken 3? Possibile, ma allora perché non realizzare un titolo di wrestling sulla stessa falsariga? A questi difetti aggiungete poi una non perfetta collisione dei personaggi e vi ritroverete con un gioco ampiamente trascurabile.... Non che WCW sia bruttissimo, ma non se ne sentiva proprio il bisogno.

La modalità Triangle è un violento tutti contro tutti combattuto fra tre wrestler.



In certi casi un incontro di coppia può svolgersi contemporaneamente sia dentro che fuori dal ring!

Ciascun lottatore ha un colpo finale, con il quale chiudere l'incontro, che potrete scegliervi nell'apposita sezione dell'editor.

PlayStation

Che dire? La casualità che governa i combattimenti e l'eccessiva facilità nel vincere anche a livello Medium,affiancate da un supporto grafico che molto lascia a desiderare, non rendono certo un buon titolo questo nuovo gioco dedicato alla WCW. Tuttavia, può rivelarsi molto divertente se giocato in quattro e non è certo un titolo pessimo; ma prendetelo in considerazione solo se siete dei fanatici del wrestling.

Playstation						
	Grafica	75	Giocabilità	80	PlayStation	79
	Sonoro	84	Longevità	78		

ASTROCOMPUTER

PARTE LA SFIDA!

Le consolle piu' belle...
...al miglior prezzo!
TELEFONACI!

SEGA DREAMCAST

VERSIONE PAL TELEFONARE
VERS. JAPAN (SCART+ALIMENTATORE) **L. 429.000**

NOVITÀ IN USCITA...

VERSIONE JAPAN
- VIRTUAL STRIKER 2000
- BIO HAZARD 2
- STREET FIGHTER 3

VERSIONE PAL
- MORTAL KOMBAT GOLD
- READY RUMBLE 2
- SEGA RALLY 2
- SONIC ADVENTURE
- V. FIGHTER 3 TB
- SPEED DEVIL
- UEFA STRIKER
- THE HOUSE OF THE DEAD

SONY PLAYSTATION

VERSIONE PAL TELEFONARE
VERS. UNIVERSALE L. 249.000

NOVITÀ IN USCITA...
- FINAL FANTASY VIII
- UEFA STRIKER
- X-FILES
- FIFA 2000
- GRAN TURISMO 2
- I.S.S. EVOLUTION
- PACMAN WORLD
- RAINBOW SIX
- SPYRO 2
- TARZAN
- TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

NINTENDO 64

VERSIONE PAL
TELEFONARE

NOVITÀ IN USCITA...
- DUKE NUKEM ZERO HOURS
- HYBRID HEAVEN
- MARIO GOLF
- RAYMAN 2
- TONIC TROUBLE
- WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

FILM DVD DISPONIBILI...

SONY DVP M-35

MULTI STANDARD PAL-NTSC
L. 1.190.000
Legge i titoli di qualsiasi area geografica!

- RONIN
- BLADE RUNNER: DIRECTOR'S CUT
- LA LEGGENDA DEL PIANISTA SULL'OCEANO
- C'E' POSTA PER TE
- LE PAROLE CHE NON TI HO MAI DETTO
- LA MASCHERA DI ZORRO
- MATRIX
- JACK FROST
- GIUSTIZIA A TUTTI I COSTI
- TERAPIA E PALLOTTOLE
- NEMICO PUBBLICO
- TRE UOMINI E UNA GAMBA
- DELITTO PERFETTO
- TITANIC
- SLIDING DOORS
- L'UOMO CHE SUSSURRAVA AI CAVALLI
- A BUGS LIFE
- TUTTI PAZZI PER MARY
- LA MUMMIA

CONTATTACI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA

M FURIO CAMILLO

06.78.61.74

06.78.34.82.25

CHIAMACI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI • VENDITA PER CORRISPONDENZA
DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA E RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

TUTTI I MARCHI E LE ILLUSTRAZIONI CITATI SONO MARCHI REGISTRATI PROTETTI DALLE LEGGI SUL COPYRIGHT E DI PROPRIETÀ ESCLUSIVA DELLE RISPETTIVE AZIENDE PRODUTTRICI. LE FOTO DEI PRODOTTI SONO INDICATIVE

PROPOSTE GRAFICHE-ROMA

OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE, SALVO ERRORI TIPOGRAFICI

Voto 90

Titolo
Worms Armageddon

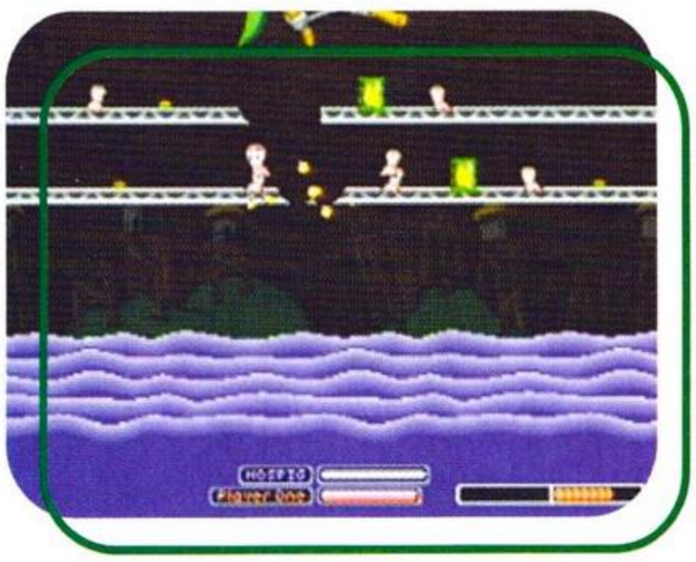
Descrizione
Vermi Guerrieri

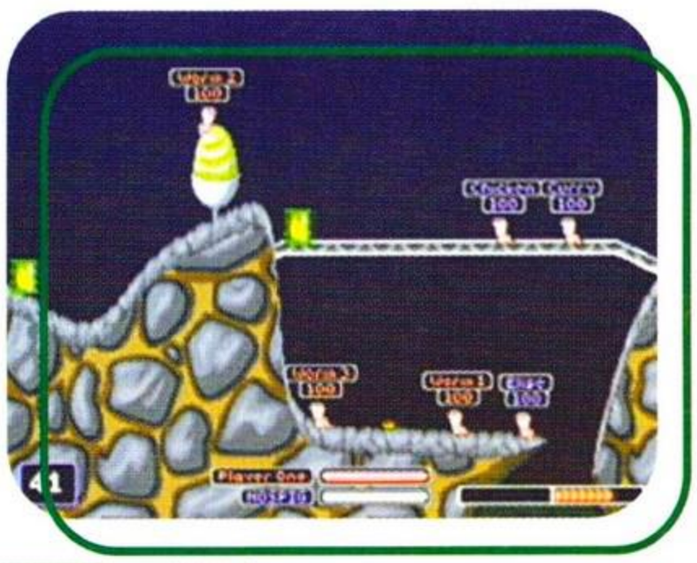
Giocatori
1- ?

Casa Software
Team 17

Worms Armageddon

Prendete un pugno di vermi, metteteli su un asteroide e chiamate gli Aerosmith perché vi suonino una bella serenata...





Alzino la mano quelli che da bambini giocavano con i soldatini... Mamma mia, quanti siete! Avreste mai pensato che un giorno avreste sostituito quei buffi omini di plastica con dei ben più letali vermiciattoli? No, io non sto scherzando e voi avete letto benissimo... Sono proprio dei vermiciattoli i protagonisti di questo ultimo nato - almeno per quanto riguarda il mercato console - in casa Team 17. Ci troviamo di fronte a un gioco che non può esse-

MI ARMI? MA QUANTO MI ARMI?

Di armi, in questo Worms Armageddon, ce n'è davvero per tutti i gusti. Tra le più simpatiche volevo citare:

Nonna ambulante
bomba ambulante che segue un percorso casuale e scoppia cinque secondi dopo l'innesco

Teletrasporto
utilissimo per raggiungere delle casse o per scappare velocemente da zone troppo "calde" e soggette ad airstrike

Shotgun
Cattivo come in tutti i giochi in soggettiva, quest'arma vi consentirà di sparare due colpi in ogni turno per un totale di cinquanta punti danno

Dragon Punch
Proprio come Ryu di Street Fighter...

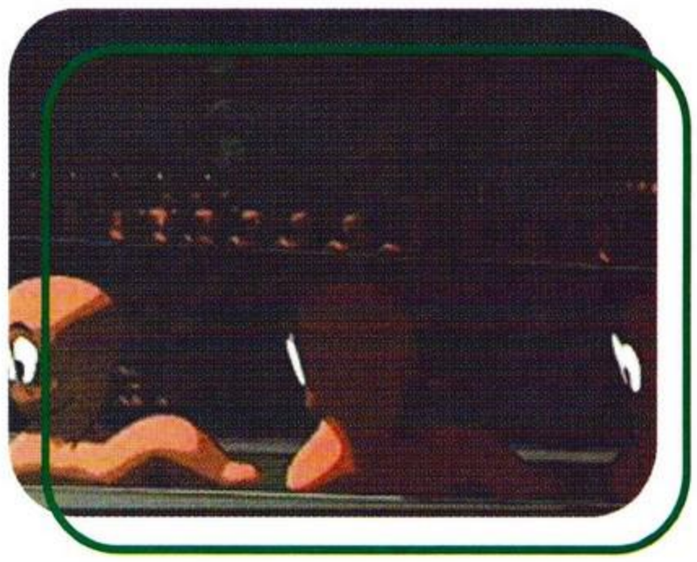
Banana Bomb
Un misto tra il mortaio e le bombe a frammentazione, con il potere detonante della dinamite. Devastante, non c'è che dire...

Primo impatto

Troppo bello... divertente e immediato soprattutto se giocato con un fedele amichetto. Certo, giocato contro la CPU è un po' frustrante, anche perché i vermi avversari difficilmente sbagliano un colpo e quando lo fanno riescono comunque a farci male. Sicuramente vi aspettano diverse ore di divertimento incondizionato... ma mi riservo di esprimere un giudizio più dettagliato in fase di commento. Ci risentiamo dopo.

Potendo scegliere.

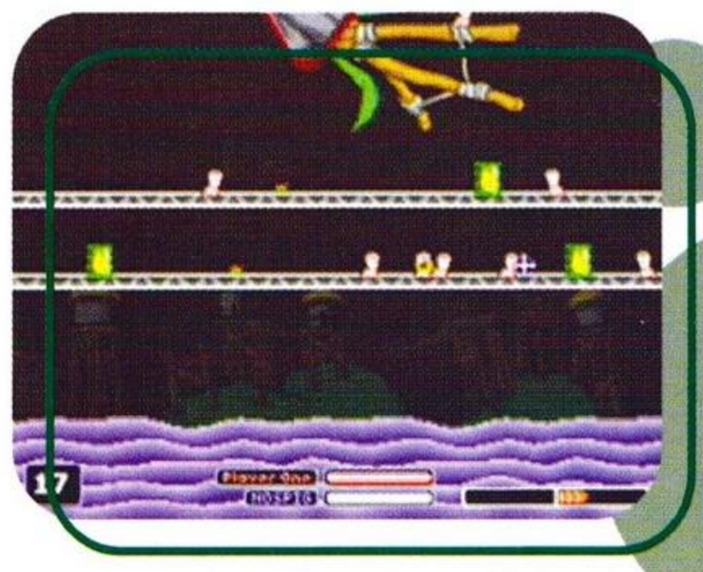
Non è che ci siano milioni di alternative al titolo dei Team 17, anzi, a ben pensarci non ci sono altri giochi di questo tipo per la playstation, visto che ci troviamo di fronte a un software che non può essere accomunato né agli strategici né, tantomeno, agli arcade (avete mai visto un arcade a turni? E uno strategico dove siete voi a sparare?)

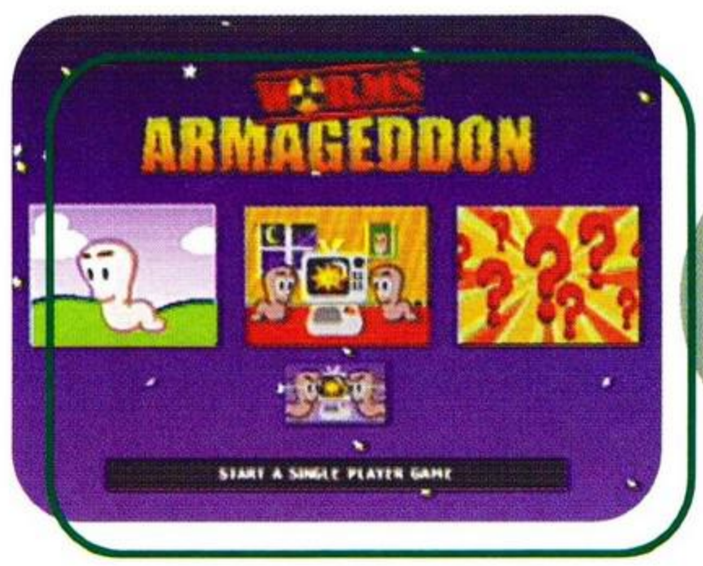


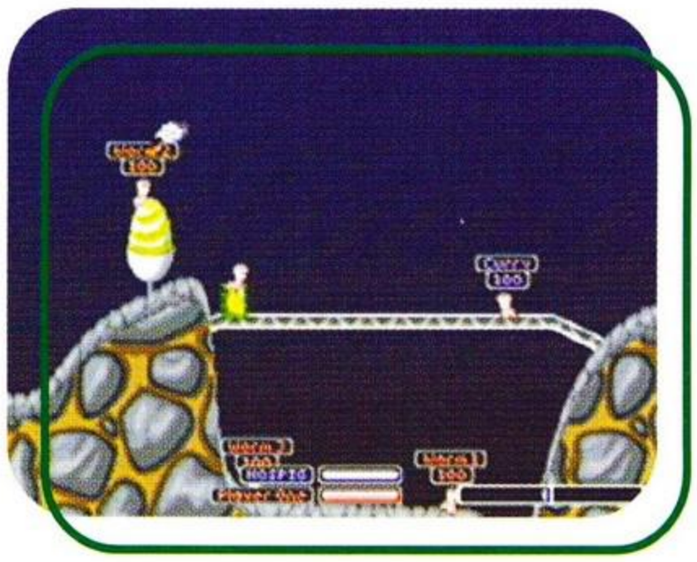
re catalogato in nessuno dei generi che siamo abituati a citare nei nostri articoli, nel quale saremo chiamati a portare alla vittoria un piccolo gruppo di vermi. Già ma come?

Vincere una battaglia non significa necessariamente aver vinto la guerra

La struttura del gioco è molto semplice e pone di fronte due piccole squadre composte da quattro anellidi (che possono arrivare a un massimo di otto) mentre si danno battaglia su uno scenario generato casualmente (o quasi. Diciamo che ce ne sono davvero tanti e ognuno di essi viene identificato da un codice grazie al quale potremo richiamarlo in qualsiasi momento) e caratterizzato da un'ambientazione che potremo scegliere preventivamente. Le battaglie seguono un metodo molto simile a quello degli strategici vecchio stampo e ci troveremo quindi di fronte a una sorta di combattimento "a turni", durante i quali avremo a disposizione un'infinità di armi per maciullare i nostri avversari. Eh già, perché se non l'aveste ancora capito, ogni confronto si conclude quando tutti i nemici saranno scomparsi dalla mappa di gioco e questa eventualità deve ripetersi per due volte se vorrete accaparrarvi la vittoria totale della guerra delle guerre (in pratica ogni vermicello ha a disposizione un "tot" di punti vita e ogni volta che viene colpito ne perde un po'. Inutile dirvi che, una volta terminati questi punti, l'anellide muore e scoppia, provocando dei danni a tutti gli altri suoi simili presenti nelle

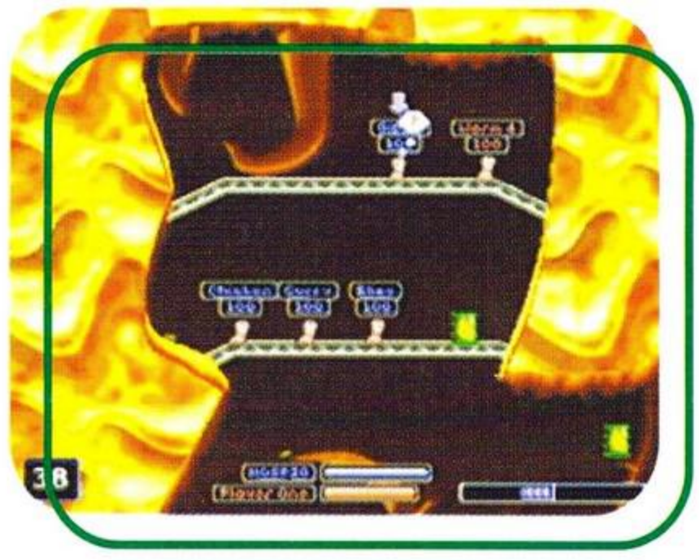






THE SAGA BEGINS

I possessori di PC avranno sicuramente già sentito parlare di questa fortunata serie che vede come protagonisti i simpatici vermicelli oggetto di questa recensione. Per tutti quelli che non l'avessero mai sentita nominare, ricordo che cominciò qualche anno fa, con l'uscita di Worms, seguita l'anno successivo dal sequel più divertente che la storia avesse mai conosciuto. La storia era sempre quella, lo schema di gioco anche, la grafica era stata ritoccata in maniera sensibile e tutta la realizzazione aveva assunto un look più cartoonoso. Avevano fatto la loro comparsa delle armi davvero fuori di testa (che ritroveremo anche in questo episodio), tra le quali mi sembra doveroso citare la pecora esplosiva. Dopo un paio di add-on venne il turno di Worms Armageddon, che confermò, ancora una volta e come se ce ne fosse bisogno, che i vermi erano destinati ad avere un posto d'onore nella storia dei videogiochi. E adesso è venuto il momento di colonizzare anche mamma Sony...



vicinanze). Per facilitarvi in questo duro compito verranno lasciate cadere, dall'alto dei cieli, delle casse che potranno contenere delle armi supplementari, dei rifornimenti o delle bombe-trappola (potrete anche recuperare dei kit di pronto soccorso che aumenteranno l'energia dei vostri vermetti... ma questa è un'altra storia).

Ok, ok, questo Worms Armageddon non è il tie-in del film di Bruce Willis e la colonna sonora non è degli Aerosmith...

Ma questo non significa che sia meno bella. Gli effetti sonori che ci terranno compagnia durante le nostre colluttazioni sono davvero spassosi e riescono, in più di una circostanza, a strappare un sorriso. La possibilità di scegliere la lingua che parleranno gli impavidi eroi anellosi è davvero stupenda e sentire un vostro compagno che, nel momento dell'estremo saluto, si congeda con un perentorio "Me la pagherai!!!" vi farà piegare a portafoglio dal ridere (questa posizione corrisponde, grado più grado meno, a un'inclinazione del busto in avanti di circa novanta gradi. Viene identificata anche con altri nomi, ma non dimenticatevi che ci troviamo su una rivista di videogiochi). In questa release niente è stato lasciato al caso e tutto sembra davvero curato sotto ogni punto di vista. Sicuramente non ci troviamo di fronte a un titolo per tutti, data la peculiarità del gioco, ma se avete voglia di farvi quattro sane risate avete appena trovato il videogioco che fa per voi.

Playstation

Davvero coinvolgente. Graficamente è ok e come giocabilità ci siamo. Contro la CPU rischia, come già detto nel box "prima impressione", di diventare frustrante, anche se imparerete, in tempi non molto lunghi, a difendervi come si deve. Se avete un fratello o qualcuno con cui giocarci non fatevi scappare questo titolo, in caso contrario cercate di noleggiarlo e dategli un'occhiata. Sicuramente non ci troviamo di fronte a un prodotto destinato alla grande massa.

Playstation							
	Grafica	85	Giocabilità	90	PlayStation	90
	Sonoro	89	Longevità	91		

Il 1° Cash and Carry di Roma e del Lazio dedicato

"ESCLUSIVAMENTE AI RIVENDITORI"

TOTALGAMES

DISTRIBUZIONE CONSOLLE E VIDEOGAMES

I nostri migliori auguri di Buone Feste!

PROPOSTE GRAFICHE • ROMA

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

NOVITÀ IN ARRIVO DA TUTTO IL MONDO • SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

ORARIO CONTINUATO 10-18... VIENI A TROVARCI, NON RESTARE A SECCO!

Affidatevi ai professionisti della distribuzione di

VIDEOGAMES - CONSOLLE - ACCESSORI

VIA NISO, 40/42 - 00181 ROMA — **M Furio Camillo**

0678349839 - 067822410 FAX 067858177

VISITATE IL NOSTRO SITO: http://www.totalgames.it

Volete ricevere il nostro listino con anteprime, novità ed offerte strepitose? Contattateci totalgames@flashnet.it

Voto 79

Titolo
Virtual On - Oratorio Tangram

Descrizione
I robottoni che si picchiano

Giocatori
1-2

Casa Software
Sega

Virtual On Oratorio Tangram

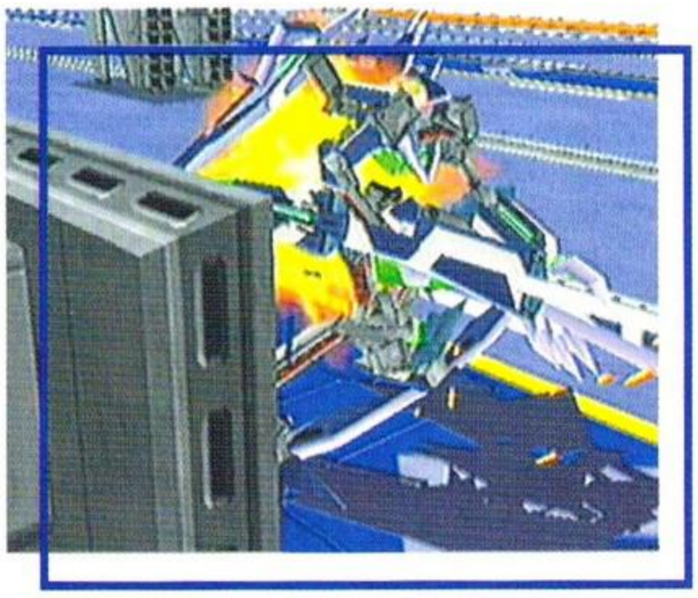
Go NON sono il ragazzo che ai nemici dice no!

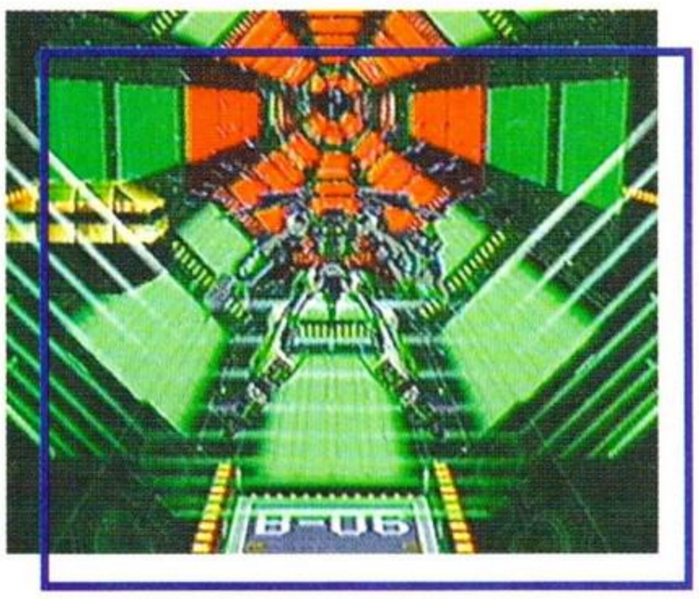
Peter Rei guidava il Gundam?
Non esiste... Non era certo quel bamboccio a pilotare il più famoso mech della storia, bensì il sottoscritto, che è sempre stato un rinomato guidatore di robottoni, oltre che un banfarollo di discreta portata, ma questa è un'altra storia. Durante la mia lunga carriera di pilota di mech, ho avuto occasione di guidare le lattine volanti più potenti

Il combattimeto corpo a corpo c'è anche in Virtual On, ma è decisamente limitato.

Primo impatto

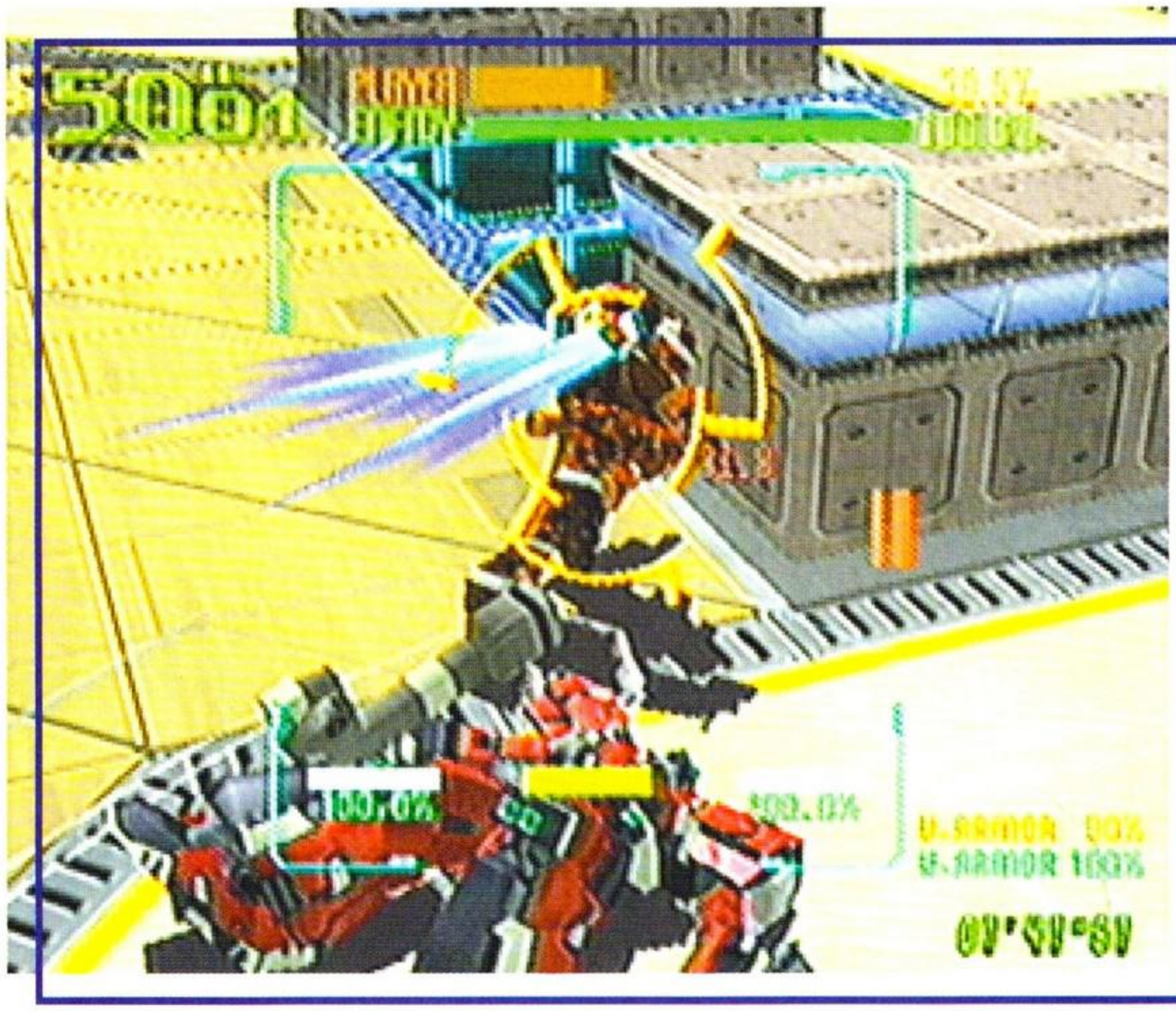
Non che ci sia molto da dire, in realtà: all'inizio del gioco saremo chiamati a decidere quale modalità selezionare tra le disponibili (tra cui una che prevede il gioco in Internet; essendo le istruzioni in giapponese, non ci ho capito molto di più, sorry). Passiamo poi alla schermata di selezione del robot, dove potremo scegliere fra sei lattine divise in due schieramenti.





All'inizio del gioco, assisterete all'entrata in azione del vostro robot tramite una sequenza animata.

della Galassia, ma nulla avrei potuto senza l'avveduta guida di mio cuggino, che mi ha insegnato tutto quello che sapeva sui robot. Ma non ci pensiamo più, passiamo invece a descrivere questo nuovo titolo per Dreamcast, che, per l'appunto, è incentrato proprio sui robottoni, quelli belli & grossi e che sparano delle bordate notevoli tramite cannoni & lanciamissili assortiti.
Nulla ci è dato sapere riguardo la trama di Virtual On, visto che il libretto di istruzioni è completamente in giapponese; nulla ce ne può importare, comunque, considerato che trattasi di un arcade puro e senza pretese di elevare lo spirito del giocatore tramite enigmi incasinati e/o colpi di scena travolgenti.



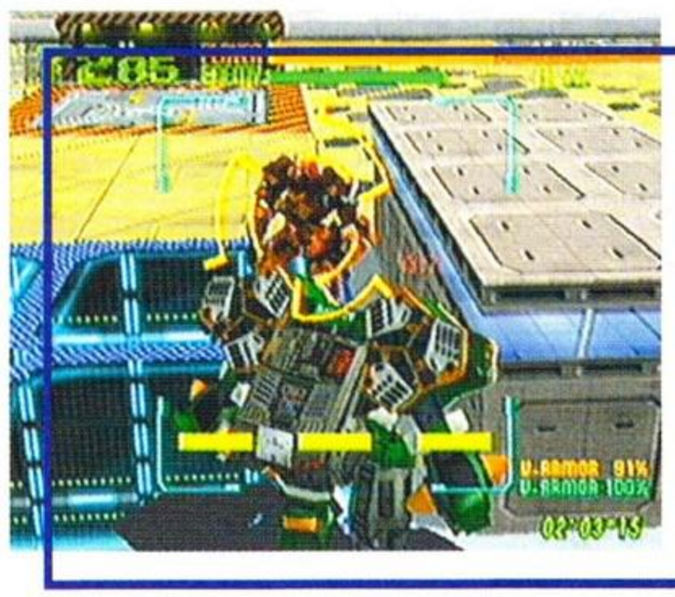
L'uso dei reattori può togliervi da alcune situazioni insidiose.

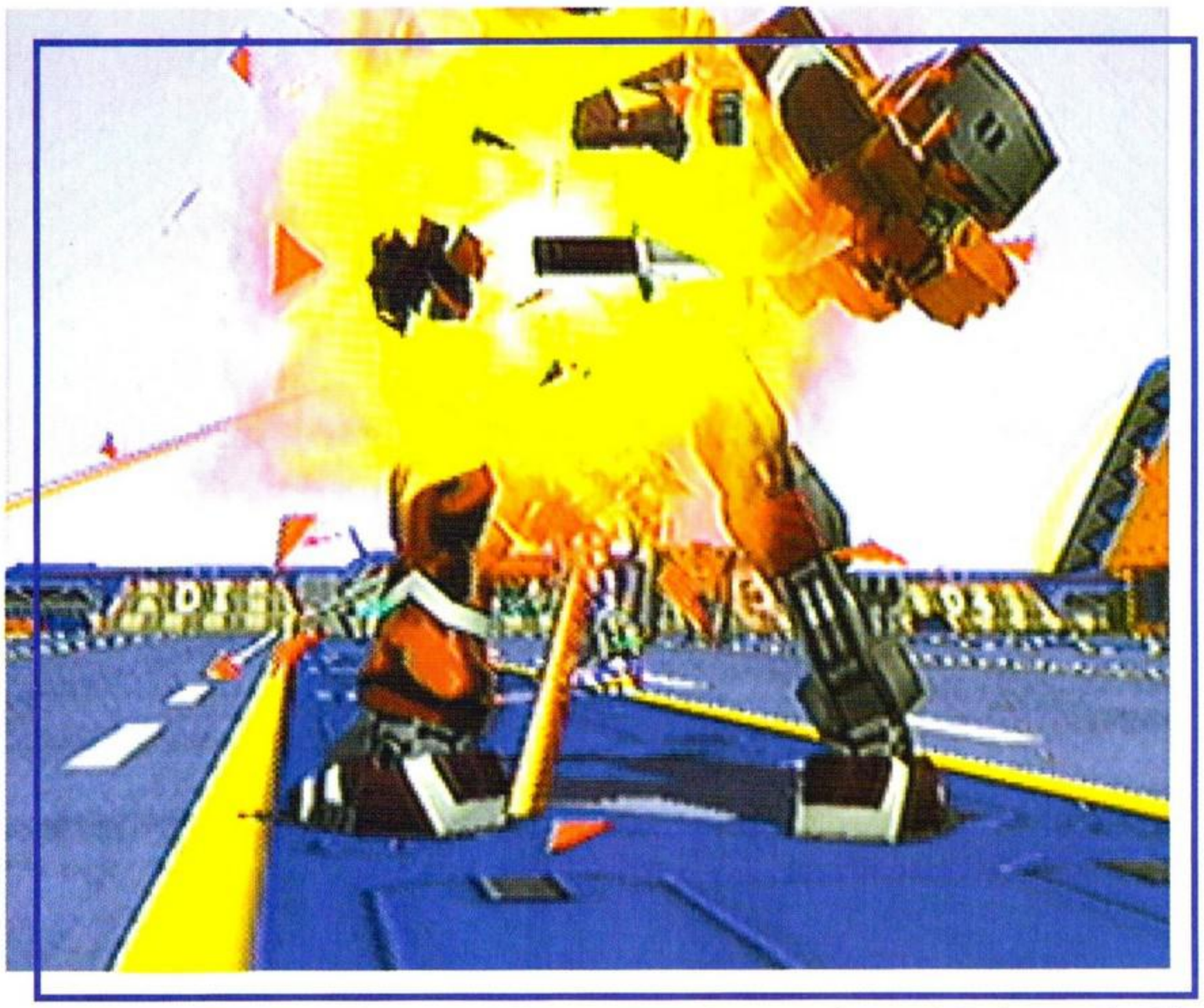
Potendo scegliere.

Dato che i titoli per Dreamcast non sono moltissimi, non è che ci sia una grande possibilità di scelta, soprattutto per quanto riguarda i giochi con i mech. Tempo fa mi erano capitate sottomano alcune foto dedicate ad un titolo su Gundam di prossima pubblicazione, ma poi non ne ho saputo più niente... Continuate pure a giocare a Soul Calibur.

Spara li missili

In sostanza, in Virtual On dovrete scegliere il vostro robot tra sei (ciascuno dotato di armi e caratteristiche diverse, ma mi sembra quasi superfluo notarlo) e lanciarvi in una serie di missioni in diverse ambientazioni. Ogni missione prevede l'annientamento di un mech nemico, che dovrete affrontare tramite i suddetti cannoni & lanciamissili e/o in uno scontro ravvicinato. Il combattimento, che è un misto tra beat 'em up e shoot 'em up, vi vede all'interno di una sorta di arena (che comunque è costellata di ostacoli vari e coperture) nel tentativo di cannoneggiare il vostro avversario prima che questi faccia altrettanto con voi. L'azione sarà sempre molto frenetica e vi muoverete all'interno dello scenario cercando disperatamente di aggirare il tizio e fare in modo che il vostro mirino automatico si punti su di lui. Se anche questo dovesse succedere, comunque, non sarà garanzia di successo, considerata la velocità alla quale si svolge l'azione. I nemici, infatti, tendono ad uscire dal





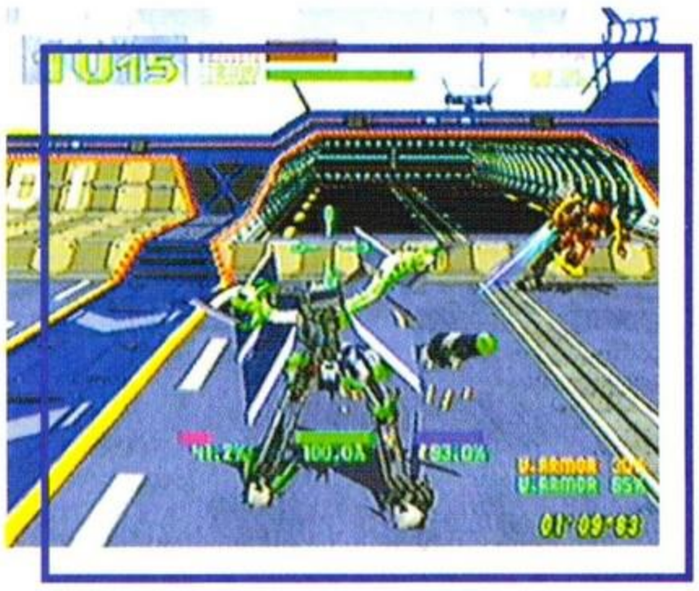
Quando distruggete un robot nemico, il gioco si cura di farvi vedere un dettagliato replay del colpo finale.

campo visivo con disdicevole facilità. Cosa che potrete fare anche voi, grazie ad un paio di reattori posti sulla schiena del vostro robottone, che hanno la funzione di spararvi verso l'azzurro cielo e/o di farvi compiere scatti di notevole portata.
Avrete a disposizione principalmente due armi: un fucile (o cannone, o quello che volete) e delle bombe, la cui differenza dovrebbe essere implicita: le bombe fanno il botto, il fucile spara lontano. Sia le vostre armi che quelle degli avversari sono caratterizzate da una gran quantità di effetti grafici spettacolari. Ovviamente c'è tutta una serie di attacchi speciali attivabili con delel combinazioni di tasti e direzioni, ma noi non ve l'abbiamo detto.

Questi sono i tipici botti in cui Virtual On si spreca per tutta la durata del gioco... Per ottenerli basta premere un tasto.

Le esplosioni hanno il loro prezzo

Virtual On, nonostante possa sembrare divertente ad una prima occhiata, non nasconde le proprie pecche nemmeno ad un esame superficiale. Intanto, si può dire che il supporto grafico/sonoro di questo titolo si difenda sufficientemente bene, presentando una qualità medio-alta sia dal punto di vista visivo che da quello acustico. Peccato solo per alcuni poligoni che avrebbero potuto essere realizzati meglio. La giocabilità ritrova nel grande caos che si viene a creare sullo schermo sia il suo principale punto di forza (soprattutto nelle sfide a due), sia la sua più grande debolezza. Inizialmente, può essere divertente saltare da una parte all'altra dell'arena, schivando gli attacchi nemici e portando i propri; col tempo, però, il caos diventa un effettivo impedimento a capire quanto sta accadendo su schermo. Vi capiterà spesso di vincere (o perdere!) senza capire effettivamente cosa sia successo, completamente sommersi da luci e colori rutilanti, al punto che la difficoltà maggiore sarà riuscire ad inquadrare l'avversario. "Potevamo stupirvi con effetti speciali e colori ultravivaci... E l'abbiamo fatto!". Questa sembra essere la filosofia dietro Virtual On. Filosofia, che, sulla lunga distanza, non paga.



Dreamcast

Che dire? Un titolo che ha il grave difetto di essere troppo semplicistico e poco controllabile e che, pur non essendo disprezzabile tecnicamente, non può certo porsi come un gioco imperdibile.

Dreamcast						
	Grafica	85	Giocabilità	78	Dreamcast.	79
	Sonoro	85	Longevità	78		

I VIDEOGIOCHI LI TROVI OVUNQUE
MA SOLO DA NOI TROVI ANCHE:
VIDEOCASSETTE - POSTERS - CD MUSICALI - FUMETTI - GIOCHI DI RUOLO - ACTION FIGURES - ART BOOKS - GUIDE DEI VIDEOGAMES

ROCK'N'COMICS

Giochi erotici per PC

79.900

79.900

79.900
89.900

89.900

89.900

109.900

109.900

Vendita per corrispondenza Tel/fax:0382-538274

Vuoi aprire un negozio di fumetti e videogames ma non sai come fare? Oppure sei già rivenditore ma non sei soddisfatto del tuo lavoro?

La soluzione c'è: entra a far parte della catena di negozi in franchising Rock'n'Comics.

Avrai un sacco di vantaggi tra cui: ottimi sconti, assistenza tecnica e supporto pubblicitario continuo.

PER INFORMAZIONI TELEFONA ALLO: 0382-537864

DISTRIBUZIONE CD ROM HENTAI E GADGETS PER RIVENDITORI. TEL:0382-537864

- ROCK'N'COMICS - V.LE C.BATTISTI,80 (CENTRO COMM. MINERVA) - PAVIA
- ROCK'N'COMICS - VIA G. MASALA,2 - SASSARI

Cerca in edicola LODOSS MAGAZINE, l'unica rivista di animazione giapponese italiana.

Visita il nostro sito: www.rockncomics.it
Troverai anteprime, recensioni, pin-up ed un sacco di gadgets da scaricare.

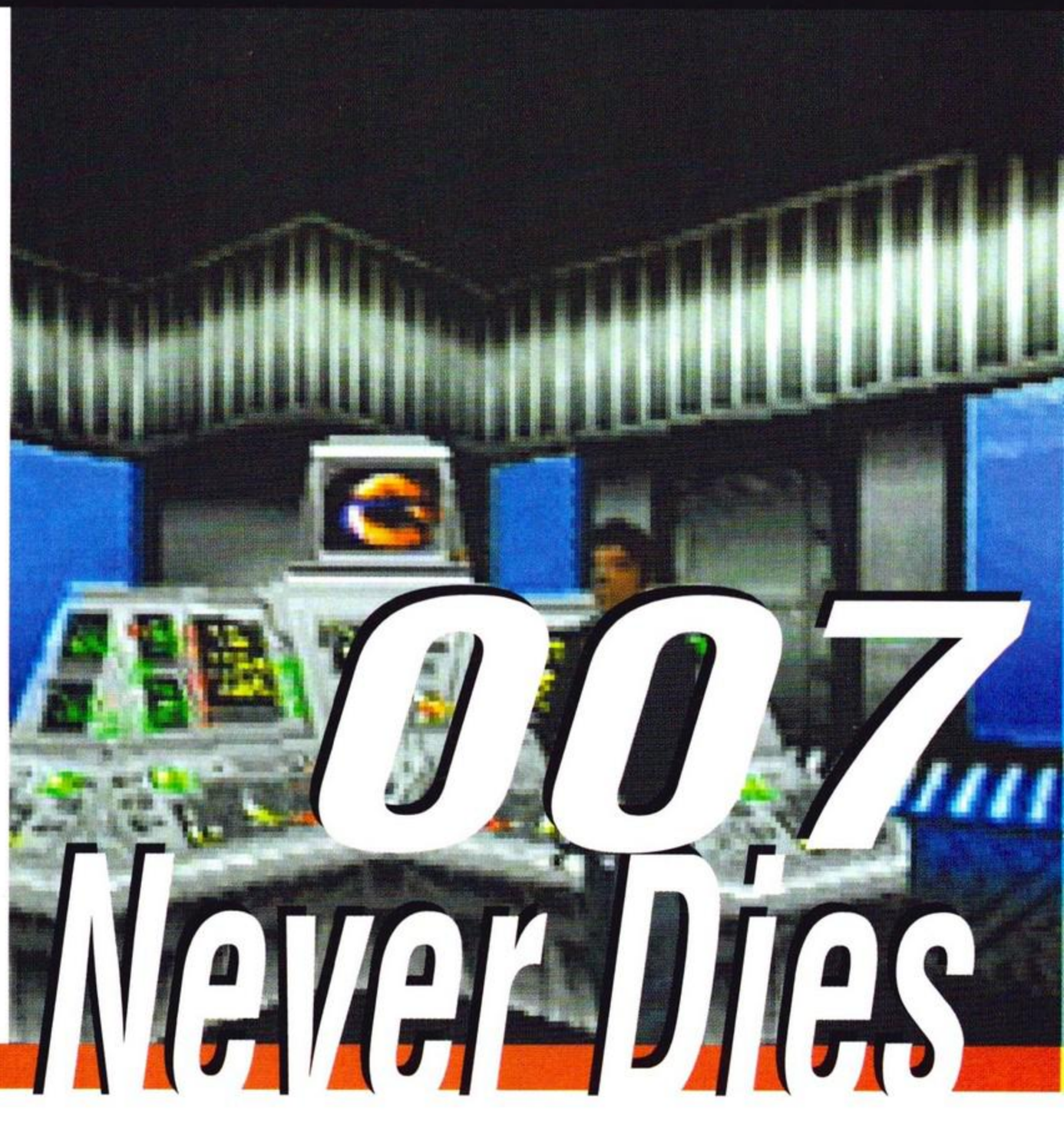
Voto 83

Titolo
007 - Tomorrow Never Dies

Descrizione
Pierce Brosnan Simulator

Giocatori
1

Casa Software
Electronic Arts



007 Tomorrow Never Dies

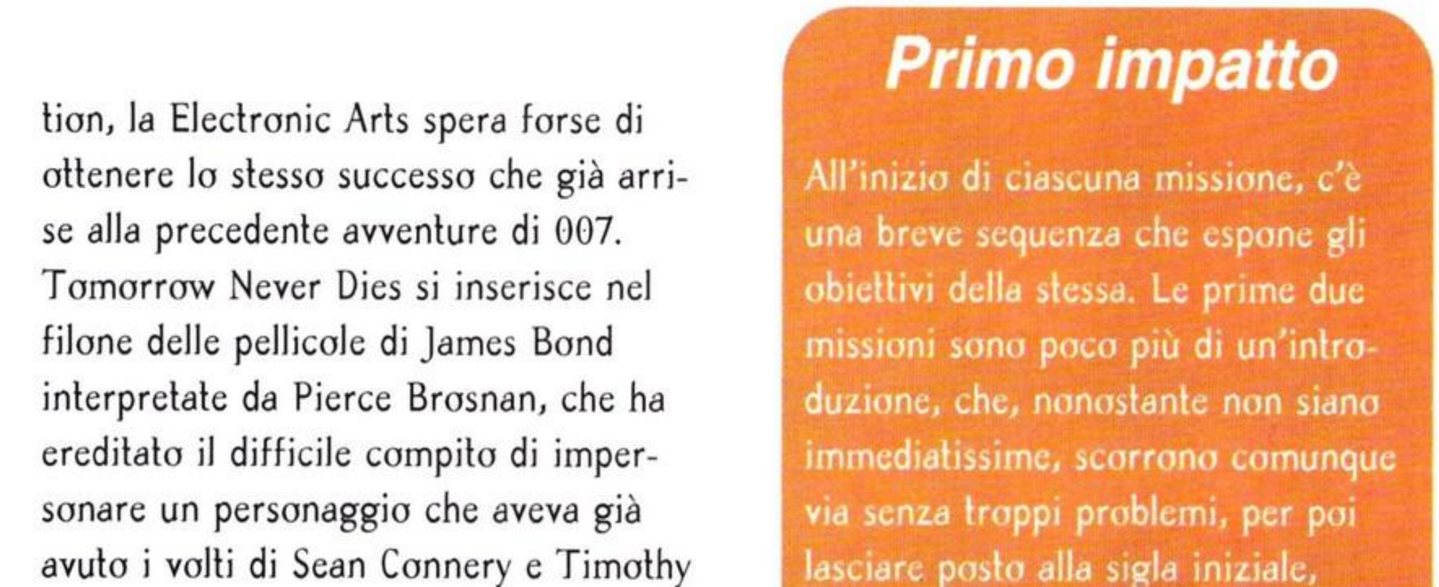
Quando si dice la puntualità...

Il domani non muore mai...
Ma ormai è già ieri!

Ebbene sì, come avrete immaginato, questo gioco è il tie-in di un film di James Bond, la spia più famosa del mondo, l'agente segreto che affronta i terroristi in abito da sera. Se non vivete su di un altro pianeta, inoltre, non vi sarà sfuggita la recente uscita di The World is not Enough, nuova pellicola dedicata all'eroe nato dalla penna di Ian Fleming; e, invece di realizzare un titolo ispirato al nuovo capitolo della saga dell'agente segreto, la Electronica Arts ha deciso di mettere insieme questo gioco. Chissà perché? Problemi di licenza? Sta di fatto che James Bond gode già di una buona popolarità tra i possessori di console, data la presenza di quel Goldeneye che, su Nintendo 64, fece la felicità di parecchi giocatori. E adesso, con quest'altro tie-in su Playstation, la Electronic Arts spera forse di ottenere lo stesso successo che già arrise alla precedente avventure di 007. Tomorrow Never Dies si inserisce nel filone delle pellicole di James Bond interpretate da Pierce Brosnan, che ha ereditato il difficile compito di impersonare un personaggio che aveva già avuto i volti di Sean Connery e Timothy Dalton; c'è chi dice che l'attore irlandese non sia la faccia giusta per la famosa spia e che non sia all'altezza di Connery, ma io azzarderei che, con tutta

Primo impatto

All'inizio di ciascuna missione, c'è una breve sequenza che espone gli obiettivi della stessa. Le prime due missioni sono poco più di un'introduzione, che, nonostante non siano immediatissime, scorrono comunque via senza troppi problemi, per poi lasciare posto alla sigla iniziale, molto a tema. Poi, inizia il gioco vero e proprio.



Dopo la seconda missione, un filmato parecchio interessante vi mostrerà la fuga di Bond in aereo.

probabilità, tra trent'anni, quando altri attori avranno impersonato Bond, qualcuno affermerà la superiorità di Brosnan rispetto a questi. Sto sfondando una porta aperta? Possibile, ma andiamo aventi con la recensione.

Il domani non muore, ma se passa?

Tomorrow Never Dies è un gioco che si rivela, almeno a un esame superficiale, piuttosto simile al già noto Mission: Impossible, altro titolo di stampo spionistico già uscito per Nintendo 64 e Playstation e che, per la verità, non ha impressionato particolarmente in nessuno dei due formati, pur non essendo un titolo scadente. In effetti, anche in questo caso, si tratta di affrontare dei livelli che si svolgono in vari ambienti e che presentano una serie di missioni, esposte chiaramente all'inizio di ciascuna sezione di gioco. Ciascun livello presenta un certo numero di missioni più o meno semplici, anche se talvolta non è sempre facile capire come portarle a termine. Durante l'esplorazione delle sezioni, Bond, che voi impersonerete, si ritroverà ovviamente di fronte alcuni nemici, che, una volta abbattuti, lasceranno cadere dei bonus. Tra questi, delle armi di varia natura (fucili d'assalto e da cecchino, munizioni e via dicendo) e medikit (dotati della prevedibile funzione di ridonarvi parte dell'energia); inoltre, in ragione della missione, potrebbero portarsi dietro anche qualcosa di utile al compimento della stessa. C'è comunque da notare che l'impostazione generale di Tomorrow Never Dies è di stampo più arcade rispetto al già citato Mission: Impossible: nel titolo Electronic Arts, lo scontro fisico (beh, tramite armi da fuoco...) con gli avversari sarà una parte fondamentale del gioco e spesso non solo inevitabile, ma anche da ricercarsi, dato che c'è sempre bisogno della robba coatta che si portano dietro.
Per quanto riguarda invece l'equipaggiamento che 007 avrà con sé nel corso del gioco, c'è da notare che dipende in gran parte dalla missione. Infatti, ogni

Vedete quel tizio accovacciato? E' un civile e, in questa missione, dovrete fare in modo che ne schiattino il minor numero possibile.

Il fucile da cecchino si rivelerà utile in più di un'occasione, dato che vi permette di freddare i nemici da distanza di sicurezza.

Potendo scegliere.

Di simulatori di spia, ultimamente, ne sono usciti diversi. A vantaggio di Tomorrow Never Dies posso dire che è senz'altro più vario e immediato di Mission: Impossible, ma la struttura è decisamente più arcade e richiede meno ragionamento. Abbiamo poi il blockbuster Syphon Filter, che io non amo particolarmente, ma che molti indicano come il miglior gioco di questo genere. Vale la pena di ricordare il capolavoro Metal gear Solid, già che ci siamo... Merita la menzione anche Rainbow Six, forse mediamente più realistico dei suoi concorrenti, me tecnicamente poco soddisfacente.

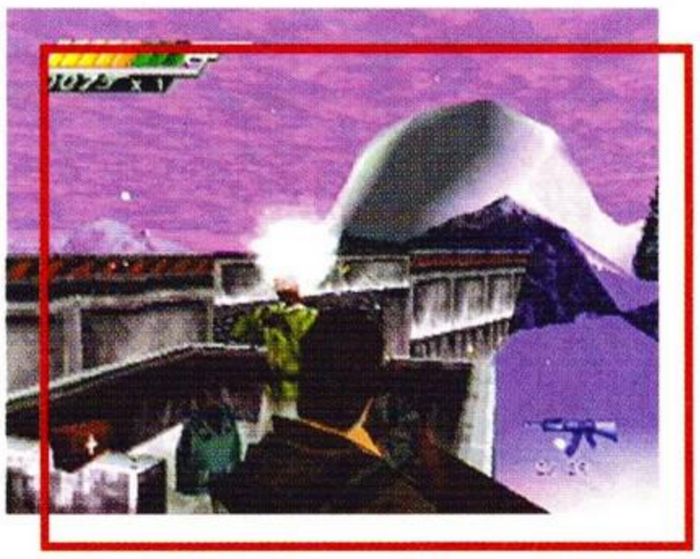
Anche senza l'utilissimo fucile da cecchino, potrete comunque usare un mirino decente, seppur meno affidabile di quello dell'arma succitata.

livello presenterà una dotazione differente (anche se i succitati medi kit saranno un'indispensabile costante), in ragione di quello che dovrete fare. Se sarà necessario piazzare delle bombe, quinid, ecco che troverete un detonatore tra la vostra attrezzatura.
Sono inoltre presenti alcune sezioni, nell'ambito di alcuni livelli, che mettono James Bond alla guida della sua auto elaborata (ovviamente dotata di un'onesta quantità di armi) o di un paio di sci (e, in questi casi, sarete inseguiti da dei nemici, dei quali vi dovrete liberare a racchettate).

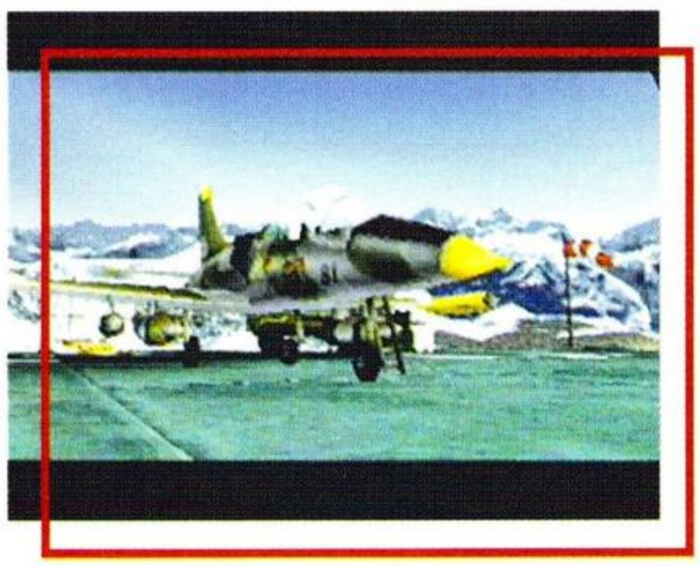
Al termine di questa missione dovrete discendere un pendio innevato confidando nelle vostre abilità di sciatore; inutile dire che i nemici non vi lasceranno certo fuggire indisturbato...

Oggi lo giudico, domani si vedrà

Questo nuovo/vecchio episodio delle avventure di James Bond si presenta dunque come una sorta di ibrido tra un'avventura arcade e uno sparatutto a obiettivi, anche se tende spiccatamente verso la seconda categoria. Ma è valsa la pena di aspettare un nuovo film per vedere un tie in di quello passato?
Dunque, la grafica è fondamentalmente nella media, anche se accusa alcuni problemi non gravissimi, ma comunque evidenti. I poligoni che compongono i personaggi sono abbastanza grezzi, anche se la texture con la faccia di Brosnan disegnata sopra è piuttosto somigliante. I personaggi, ovvero Bond e i suoi nemici, sono piuttosto blocchettosi, ma l'animazione è resa bene. I fondali, invece, non sono molto convincenti; non per la bassa qualità delle texture, che sono tutto sommato nella media, ma piuttosto perché le stesse fanno fatica in più punti a restare attaccate sui poligoni che compongono le ambientazioni. Talvolta, inoltre, quando si usano degli esplosivi, i botti sembrano passare attraverso i poligoni stessi con un effetto piuttosto spiacevole. Nella seconda missione, infine, è


Notare il fiato che esce dalla faccia del tizio che vi apprestate a far fuori.

possibile vedere oltre un cancello chiuso (ed essere visti da chi sta oltre esso, che vi sparerà anche, seppur non colpendovi) semplicemente mettendosi a ridosso dello stesso. Bisogna comunque notare alcuni tocchi di classe, quali ad esempio i fori delle pallottole, che restano chiaramente impresi su qualsiasi superficie si formino. In generale comunque l'engine è un po' troppo traballante, e lo si nota soprattutto nelle sezioni in cui non si va in giro a piedi (per esempio quella sugli sci).
Il sonoro fa molto James Bond, e prende molto dalle tipiche musiche d'atmo-



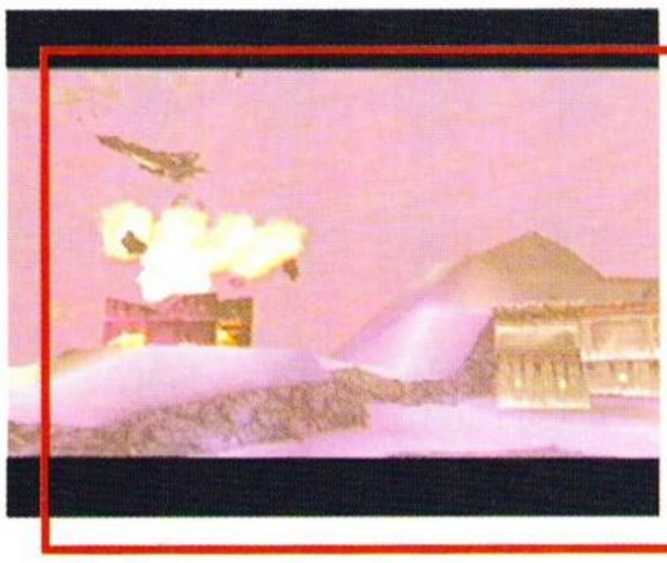
Playstation

Grafica	80	Giocabilità	88
Sonoro	85	Longevità	81

83

007 - Tomorrow Never Dies

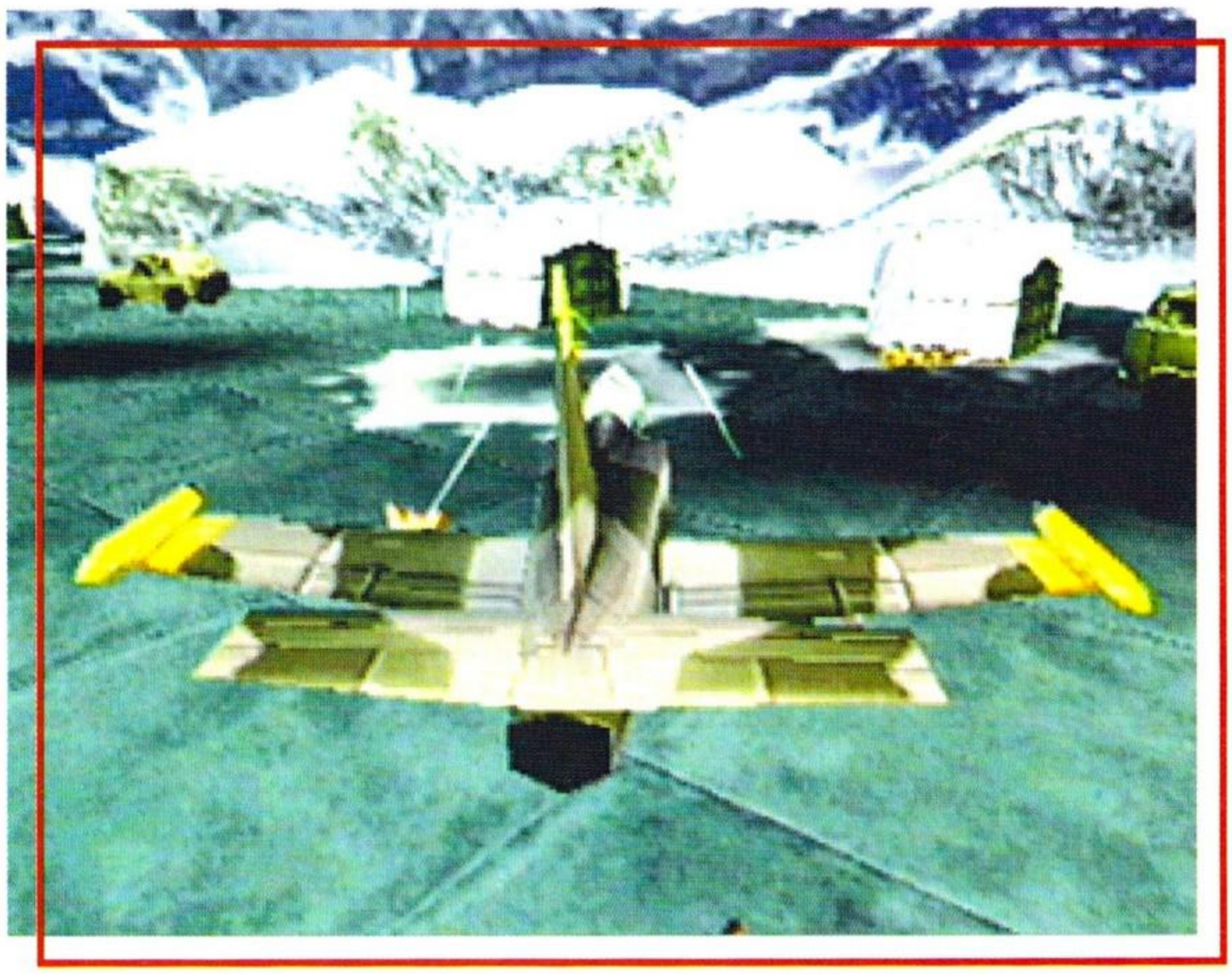
sfera che hanno fatto la fortuna della serie. Inoltre, la "sigla" del gioco, quella che parte alla conclusione della seconda missione, vanta la musica originale di Sheryl Crow, composta appositamente per il film. A me non dispiace, ma penso che sia questione di gusti.



Talvolta riceverete aiuti dall'esterno per portare a termine la vostra missione. In questo caso, un bombardiere ha fatto fuori il bersaglio da voi segnalatogli.

In generale, comunque, si tratta di una buona qualità.
Il gioco in sé risulta abbastanza divertente da poter invogliare a finirlo, ma niente più. Senz'altro vi verrà voglia di portarlo a termine: le missioni sono abbastanza varie e sicuramente più chiare da comprendere rispetto a quelle, ad esempio, di Mission: Impossible, che risultano a tratti un po' criptiche. D'altra parte, non è certo il tipo di gioco che cambierà la vita di un possessore di Playstation. E' sicuramente un titolo onesto, in grado di interessare il giocatore medio, un po' perché qualcuno sarà attratto dal personaggio, un po' perché è effettivamente un gioco che ha delle qualità. Il mio consiglio è quindi quello di farci un pensierino se siete dei fan di 007 e se cercate un gioco con la tipica struttura "a missioni" che va di moda ultimamente (quante volte l'avrò scritto?). Altrimenti, date un'occhiata al box apposito per farvi un'idea delle possibili alternative.

Spesso la tattica dell'assalto diretto vi permetterà di far fuori parecchi avversari senza subire troppi danni.



Anche se non potrete guidarlo in volo, il caccia sarà comunque divertente da manovrare a terra per distruggere un po' di installazioni nemiche.

Playstation

Un titolo dedicato ai fan di 007 e a chi vuole calarsi nei panni di un agente segreto. La realizzazione tecnica è nella media, pur non essendo impeccabile, e la giocabilità si assesta su buoni standard. Peccato per alcuni difetti dal punto di vista grafico: con una Playstation si sarebbe potuto fare senz'altro di più.

GAME STATION
World Wide Videogames Group

DIVENTA ANCHE

Tranquillo non si tratta di un franchis

LANCIAMO NUOVE PROSPETTIVE

"G

DIST

OFFERTA DEL MESE !!

CARMAGEDDON 2 — LEADER

TONIC TROUBLE — 3D

500 GP — LEADER

PSX PAL 89.000 N64 PAL 99.000 PC CD-ROM 79.000

L'offerta é valida solo per il mese di Ottobre e fino ad esaurimento scorte.

TU UN PUNTO VENDITA GAME START

Main Street - MO

sing. Per informazioni o per richiedere il listino rivenditori
chiama i nostri uffici al numero: 059. 379494
Visita il nostro C&C per rivenditori
in via Bonacini 83/A Tel.059. 379494

"Brain Fusion" Forlì c.so Diaz. 22 47100 FO tel. 0543.33221
"Dream Games" Mantova via Bellalancia. 3 46100 MN tel. 0376.220492
"Extraball" Viterbo via Baracca. 13 01100 VT tel. 0761.226830
"Game Buster" Forte dei Marmi via Cavour. 18 55042 LU tel. 0584.786189
"Game Generation" Novi Ligure via Cavallotti. 106 15067 AL tel. 0143.314077
"Game Start" Modena via Bonacini. 59/61 41100 MO tel. 059.370967
"Game Start" Modena via della Pace. 104/106 41100 MO tel. 059/359336
"Game Start" Bologna via Piave 37/a/b 40100 BO tel. 051/6152943
"Game Start" Reggio Emilia via De Gasperi. 31/c 42100 RE tel. 0522.334151
ame Start" Santarcangelo di R. c.c. LA FORNACE 47038 RN tel. 0541.625860
"Hangar TI" Cesena v.le Marconi 355 47023 FO tel. 0547.645345
"Indipendence Game" Carpi via Trento Trieste. 57/a 41012 MO tel. 059.641395
"Jo Jo" Argenta via Celletta. 41/F 44011 FE tel. 0532/805318
"Konsolle" Ravenna via di Roma. 184 48100 RA tel. 0544.36040
"PacMan" Parma via Paciaudi 2/e 43100 PR tel. 0521.200147
"Strabilia" Funo di Argelato via Galliera 60/2 BO Tel. 051.6647688
"Work and Games" Budrio via Beroaldi. 29 40054 BO tel. 051.6920128

TRIBUTORE AUTORIZZATO

VENDITA PER CORRISPONDENZA
CHIAMA IL PUNTO VENDITA PIU' VICINO
o manda un e-mail a: base@gamestart.it

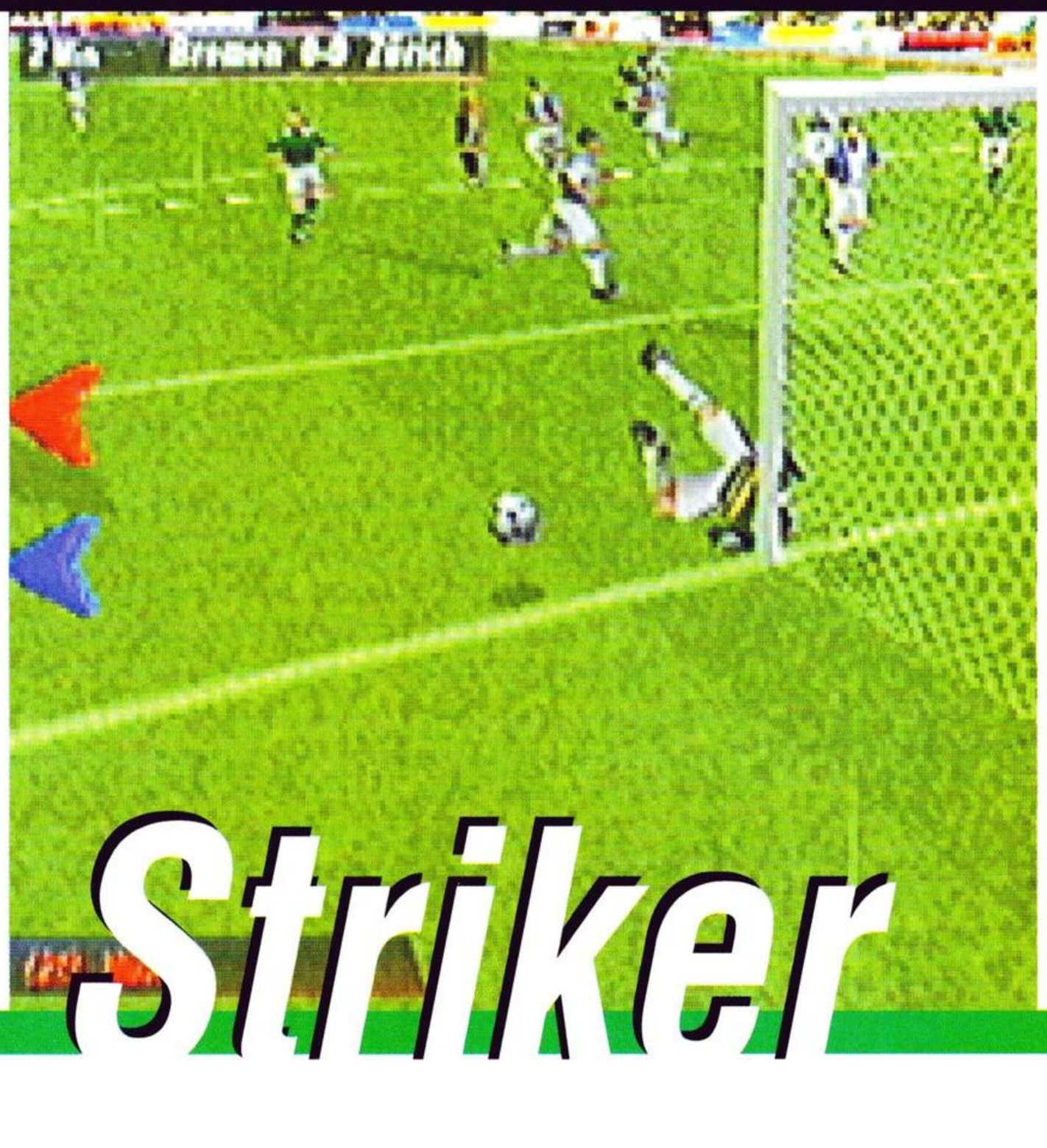
Voto 65

Titolo
Uefa Striker

Descrizione
Gioco di calcio?

Giocatori
1-4

Casa Software
Rage Software



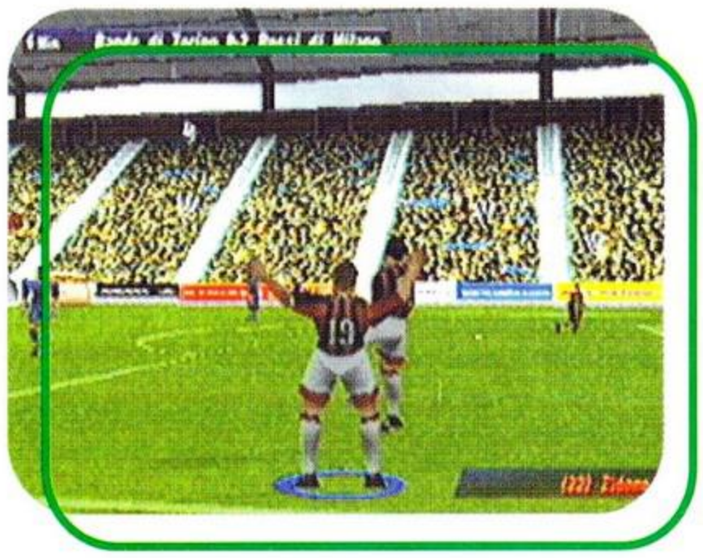
Uefa Striker

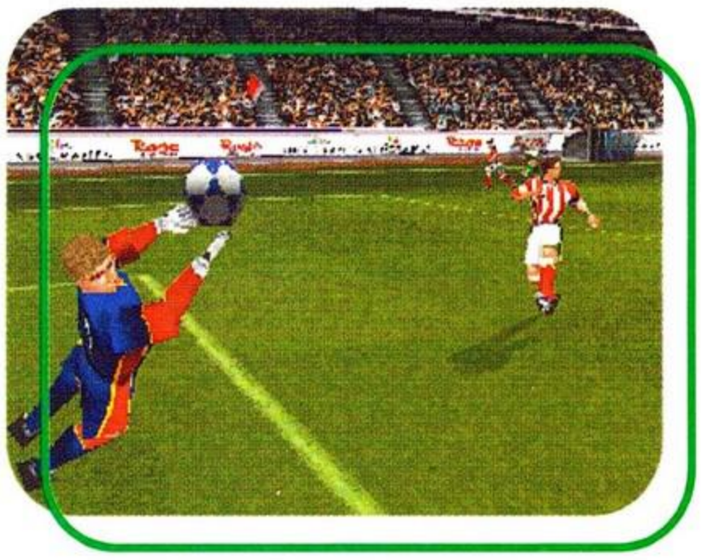
Le treccine non sempre pagano...

Qualche tempo addietro si vociferava per i corridoi delle più blasonate riviste del settore che sarebbe stata imminente l'uscita di un videogioco ispirato al mondo del pallone con un testimonial d'eccezione. Ruud Gullit, ex baluardo di Ajax e Milan e, cosa questa più recente, ex-coach del Chelsea, pareva intenzionato a prestare la sua immagine per il titolo calcistico di cui sopra. Ora, non so come ne perché, il prodotto della Rage Software è arrivato sui nostri schermi, ma di Ruud Gullit neanche l'ombra. A questo punto sorge, spontanea, una domanda...

Ma lo hanno cacciato o è lui quello che ha rifiutato?

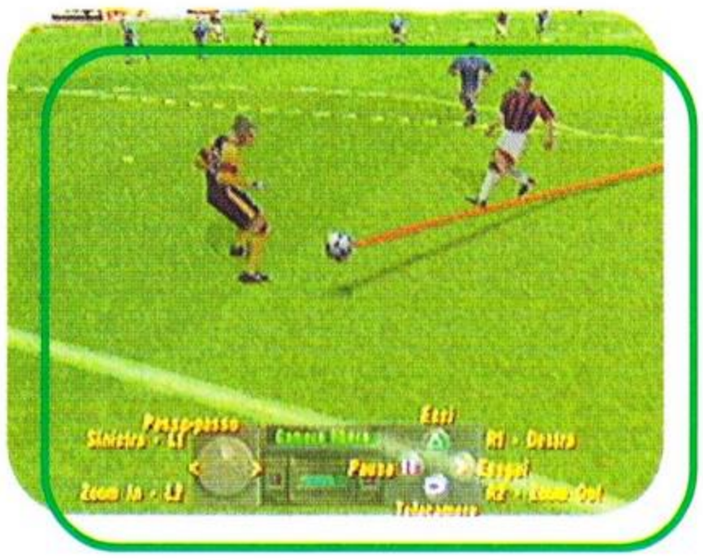
Non saprei cosa dirvi. Una volta visto il gioco propenderei per la seconda ipotesi anche perché penso che Ruud abbia conservato un po' di buon gusto. Ma questo Uefa Striker è davvero così brutto? Sì e no e vediamo subito quali sono le motiva-





Primo impatto

Mamma mia, ma cosa diavolo hanno combinato? Qui è tutto approssimativo, dalla grafica al sistema di controllo. Sicuramente non è un gioco in grado di impensierire lo stupendo Winning Eleven IV ma vediamo se almeno è più divertente di Fifa e This is football. Ci risentiamo dopo. Aloha.



zioni che mi spingono ad affermare che, tutto sommato, questo titolo non va toccato neanche con un bastone.

Partiamo dal sistema di controllo...
Che è sicuramente una delle cose più difficili da implementare. In US ci troviamo di fronte a un metodo che sembra essere la risultante dell'unione tra Fifa e Winning Eleven. In pratica la potenza del tiro viene calcolata in base alla pressione esercitata sul tasto (tipo barra di potenza - che comunque non compare a video - simile a WE) e la direzione viene impartita tramite d-pad (e, come in Fifa, ogni diagonale corrisponde a un angolo della porta). Abbastanza impreciso e decisamente frustrante. Per il resto i controlli sono i soliti, così come mosse a disposizione. Le competizioni sono quelle classiche,

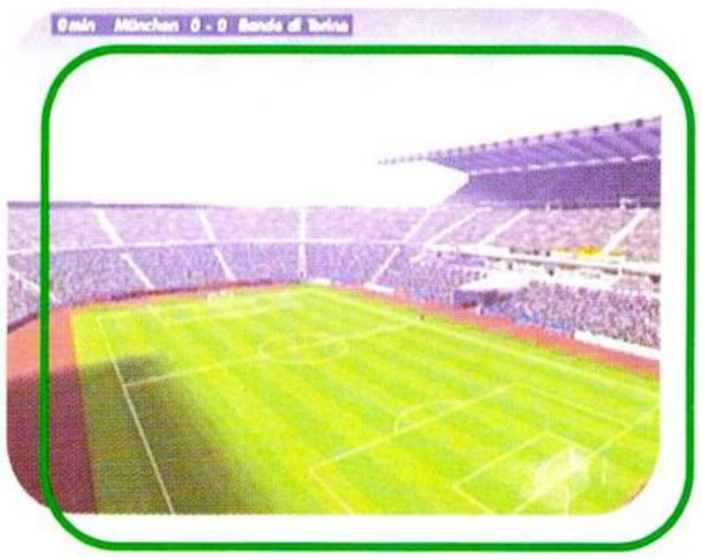
TRAINING CHE PASSIONE

L'unico aspetto che si salva in questo titolo targato Rage è sicuramente l'allenamento. Divisa in dieci sezioni, questa modalità vi consentirà di imparare a destreggiarvi tra i verdi ciuffi d'erba che ricoprono i manti dei palcoscenici più famosi di tutto il mondo. Ogni volta che supererete con esito positivo un test verranno sbloccate delle nuove competizioni, anche se l'unico problema, in questo caso, è che non vi passerà neanche per l'anticamera del cervello, l'idea di scendere in campo.

Intervento davvero cattivo operato da Zidane nei confronti di un povero avversario che si appresta a cadere a mo' di sacco di patate. Ho molto apprezzato la presenza dei nomi reali.

Potendo scegliere.

Dipende tutto da voi. Se amate il calcio giocato e state pensando di abbonarvi a D+, aspettate. Eccovi un paio di titoli che possono farvi risparmiare la costosa sottoscrizione.



WINNING ELEVEN 4

Il re delle simulazioni di calcio. Graficamente molto carino, con giocatori ben caratterizzati e una valanga di competizioni. Il sistema di controllo, benché non si possa definire esente da pecche, è quanto di più completo e meglio realizzato si sia visto sino a oggi. Giocabilità elevatissima, longevità da urlo e, cosa questa che altri titoli non possono vantare, la sensazione di essere uno di quegli undici che corrono sul campo. Imperdibile.

FIFA 98

La release dello scorso anno era, a mio avviso, inguardabile. Quella di quest'anno non l'ho ancora potuta provare, ma le speranze che ripongo su di essa sono davvero flebili. La versione riuscita meglio rimane, secondo me, quella del 98 che, nonostante fosse stracolma di difetti, si lasciava giocare e guardare in maniera tutto sommato accettabile.

sia in campo mondiale che internazionale, mentre le squadre soffrono dello stesso problema riscontrato in Winning Eleven IV e ci troveremo quindi a comandare squadre tipo "le bande rosse di Milano" o "i neri di Torino" - o qualcosa del genere - anche se, una volta scesi in campo, i nomi dei militanti in tali formazioni sono quelli che ci fanno sognare nei lunghi week end calcistici.

Scendiamo in campo

Graficamente non ci siamo affatto. I giocatori sono rappresentati in

Quella del training è davvero l'unica nota positiva di una realizzazione che fa acqua da tutte le parti.

Playstation

Anche Ruud Gullit se n'è lavato le mani...

Playstation							
	Grafica	70	Giocabilità	50	PlayStation	65
	Sonoro	80	Longevità	50		

maniera molto approssimativa e clipping & soci abbassano notevolmente il voto di questo aspetto.

La sensazione di esserci, per ora regalata dal solo WE4, è totalmente assente, complice anche l'effetto pattinata che affligge i movimenti dei ventidue atleti. I compagni difficilmente seguono l'azione e ci troveremo quindi a fare delle inutili sgroppate sulle fasce con cross annesso, visto che la parte centrale dell'area avversaria latita quasi sempre di maglie del nostro colore. Anche l'intelligenza artificiale lascia molto a desiderare e i nostri odiati rivali si produrranno in arzigogolatissimi passaggi in qualsiasi occasione. Dimenticatevi della parola "contropiede", anzi, dimenticatevi proprio di questo gioco...

Dov'è la palla? Questo simpatico giochino precede l'inizio della partita. Per quello che ho capito, più vi avvicinate alla reale posizione della sfera di cuoio, più vi verranno svelate parti del codice per abilitare... non si dice, che poi si rovinano le sorprese!!!

C'E' PURE LA VERSIONE DREAMCAST!

Un titolo particolare questo Uefa Striker visto che si tratta del primo nel suo genere per la console Sega. Personalmente, mi aspettavo parecchio, sono rimasto molto colpito dalle capacità dell'ultima console propostaci dal mercato e, visti alcuni titoli perlomeno splendidi recentemente usciti per Dreamcast (Soul Calibur e Ready 2 Rumble, ad esempio), un gioco di calcio che potesse competere seriamente con i vari FIFA e ISS Pro poteva essere la ciliegina sulla torta del natale di casa Sega.
Purtroppo, sono rimasto deluso, ve lo anticipo subito.
Uefa Striker si presenta in maniera contraddittoria: ottimo il filmato di presentazione, tante ma confusionarie le opzioni disponibili (le sessioni di allenamento, comunque, sono ben realizzate) e niente licenza per le squadre presenti nel gioco (i giocatori, al contrario, ci sono tutti e sono aggiornati alle ultimissime novità). Come avete già letto nella recensione, i nomi delle squadre sono storpiati in modo da rendere l'idea del luogo di appartenenza non dovendo quindi usare la denominazione ufficiale. Dopo aver assistito a questo scempio, scenderete in campo e il morale, inevitabilmente, vi verrà leggermente risollevato. Gli stadi di Uefa Striker sono riprodotti ottimamente e l'ingresso in campo dei giocatori viene accompagnato dall'ottima parlata di Bruno Longhi e dalla tristissima cadenza toscana di Giovanni Galli (a questo punto tanto valeva metterci Benigni...). I giocatori sul campo si muovono discretamente e il gameplay è, anch'esso, intorno al discreto. I comandi si contraddistinguono per la lentezza con cui vengono recepiti dai giocatori (passa sempre un bel secondo netto tra la pressione del tasto e l'inizio dell'esecuzione del movimento) e troppo spesso si ha la sensazione di avere ben poche scelte sul da farsi. Tutto sommato il gioco assomiglia molto da vicino alla versione PlayStation con le differenze tecniche del caso, il che non è una buona notizia. Non ci resta che aspettare Virtua

Dreamcast	Grafica	80	Giocabilità	85	Dreamcast.	**82**
	Sonoro	70	Longevità	90		

Voto 88

Titolo
JoJo's Bizarre Adventure

Descrizione
Picchiaduro bizzarro

Giocatori
1 -2

Casa Software
Capcom

JoJo's Bizarre Adventure

Uno dei manga più popolari e divertenti mai arrivati in Italia è finalmente disponibile sotto forma di videogioco. E' un picchiaduro, ovviamente, ma non dei più classici...

I fortunati (e non esageriamo) che hanno avuto modo di leggere la terza serie del manga Le Bizzarre Avventure di JoJo concorderanno certo nell'affermare che si tratta di uno dei fumetti "d'azione" più ingegnosi e divertenti che si siano mai visti. La saga dei vari JoJo (che in realtà sono cinque personaggi differenti che hanno in comune il nomignolo JoJo) tocca il suo culmine con l'avvento di Jotaro Kujo, un giovane teppistello che inspiegabilmente ottiene il potere di evocare una sorta di alter-ego spirituale e usarlo per combattere i propri avversari. Questa manifestazione prende genericamente il nome di "stand" e risulta essere abbastanza diffusa, dato che JoJo si ritroverà a scontrarsi con una serie di figuri malvagi tutti provvisti di "stand" capitanati dall'incommensurabilmente malvagio Dio Brando, antica nemesi della famiglia Joestar (fondata dal primo JoJo).

Non stiamo a raccontarvi tutto quanto...

...Anche perché il manga è lungo, complesso, articolato e incredibilmente vario. Sappiate solo che lo "stand" prende forme di volta in volta differenti: se i primi personaggi possono richiamare una sorta di alter-ego potenziato, gli altri via via possono contare su poteri sempre più esotici e bizzarri, come per esempio uno stand che si manifesta solo nelle immagini riflesse e che uccide colpendo il riflesso stesso delle persone... In questa conversione per PlayStation del coin-op dedicato alle vicende di Jotaro e soci dovremo fondamentalmente impersonare uno dei figuri visti nella serie e menarci di santa ragione con tutti gli altri. In que-

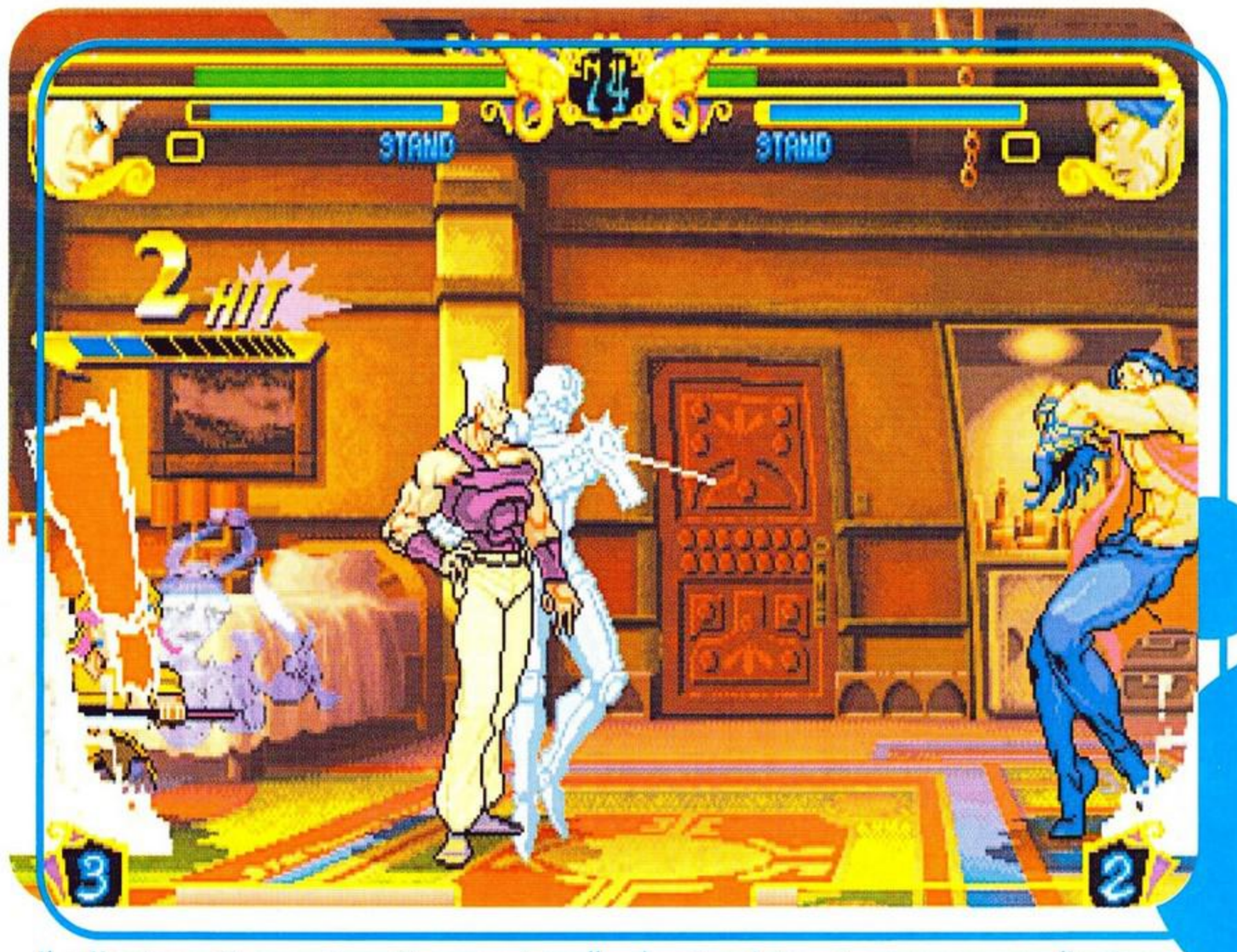
Quando ammazzerete un avversario con una super mossa potrete assistere al solito set di effetti grafici esagerati...

sto senso il gioco è riconducibile a uno Street Fighter, con l'unica differenza che avremo a disposizione una serie di

Sempre più strano. Per sconfiggere il primo dei fratelli D'Arby dovrete mettervi a giocare a poker. Come nel manga...

Primo impatto

Se avete già giocato ai vari Street Fighter vi troverete a casa, a parte forse per la presenza degli stand che rende tutti i personaggi molto differenti tra loro. La modalità S.Story è un po' più intricata ma non è eccessivamente incomprensibile nemmeno se calcoliamo che è tutta in giapponese.



Il sottogioco più comune e più scarso è quello che vi costringerà a premere una direzione del pad al momento giusto per evitare degli oggetti che arrivano verso di voi in una specie di rievocazione degli antichi lasergame. Vabbe', come si suol dire, sono gratis...

colpi molto bizzarri generati dagli Stand. Se come concetto differiscono parecchio da quello che abbiamo visto, come effetti pratici gli Stand risultano simili a quello che possiamo aver già visto in un titolo come Darkstalkers: proiettili, attacchi fisici con portata superiore, raffiche, attacchi da direzioni inusuali e così via, fino ad arrivare allo spettacolare stop del tempo effettuato dal Mondo.

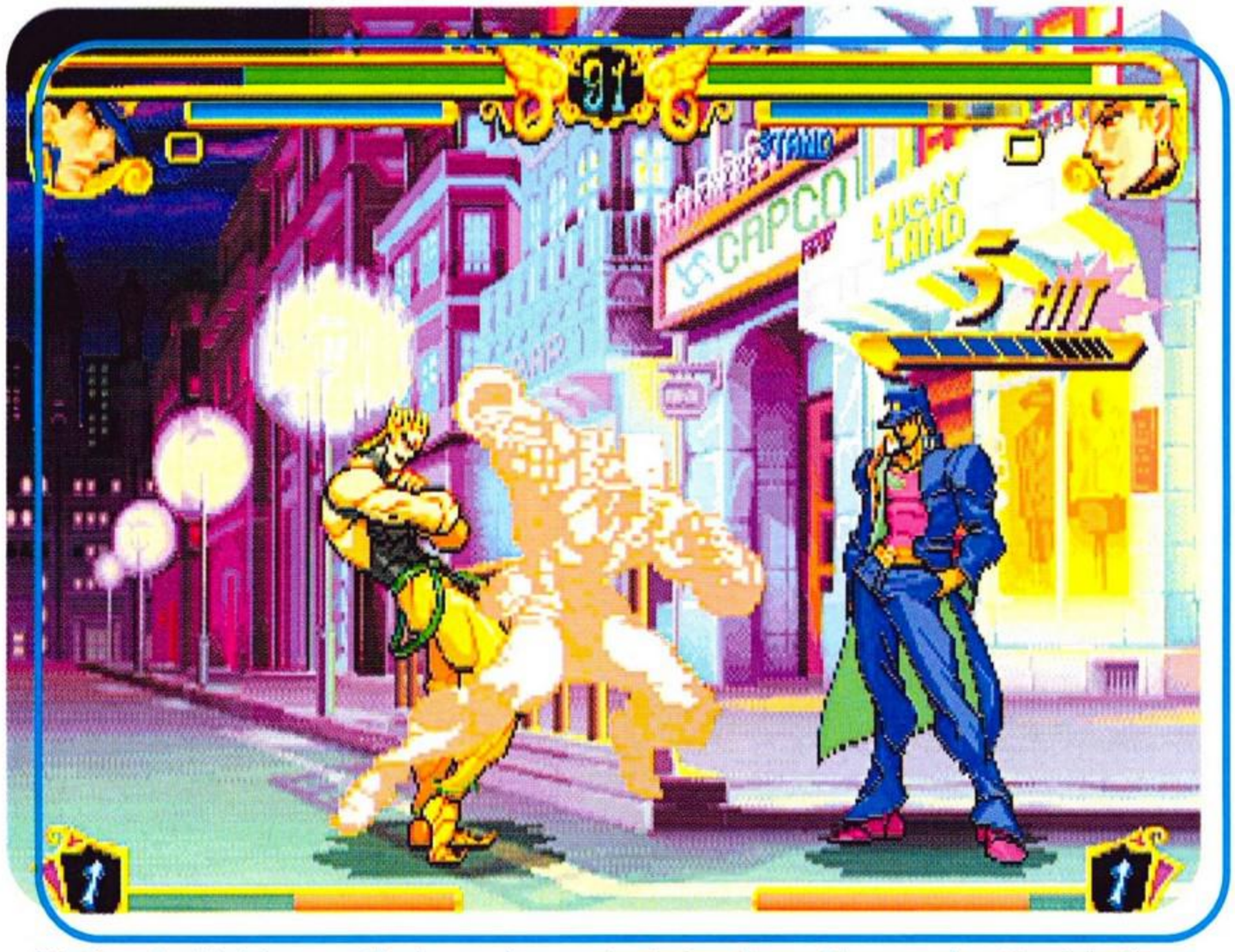
Ma che c'è di tanto bizzarro?

Se la modalità uno contro uno è in pratica uno Street Fighter strano, la modalità S.Story da sola giustifica quella che altrimenti sarebbe stata solo la normale conversione di un picchiaduro da sala. Codesta modalità segue fedelmente la trama della suddetta terza serie di JoJo

Uno dei mille sottogiochi: in questo dovrete colpire il vostro avversario che si nasconde con un pannello che riproduce esattamente il fondale. Nel riquadro a sinistra trovate un'immagine riflessa di quello che dovete colpire...

Potendo scegliere.

Uhm... Un altro picchiaduro 2D potrebbe essere Street Fighter Alpha 3 che non è affatto male. Pensando ai picchiaduro in genere, il migliore è senza dubbio Tekken 3, che però è molto differente da questo gioco. Se invece cercate un altro gioco di JoJo, semplice - non ce ne sono. Continuate a leggervi i fumetti che sono pure gagliardi.



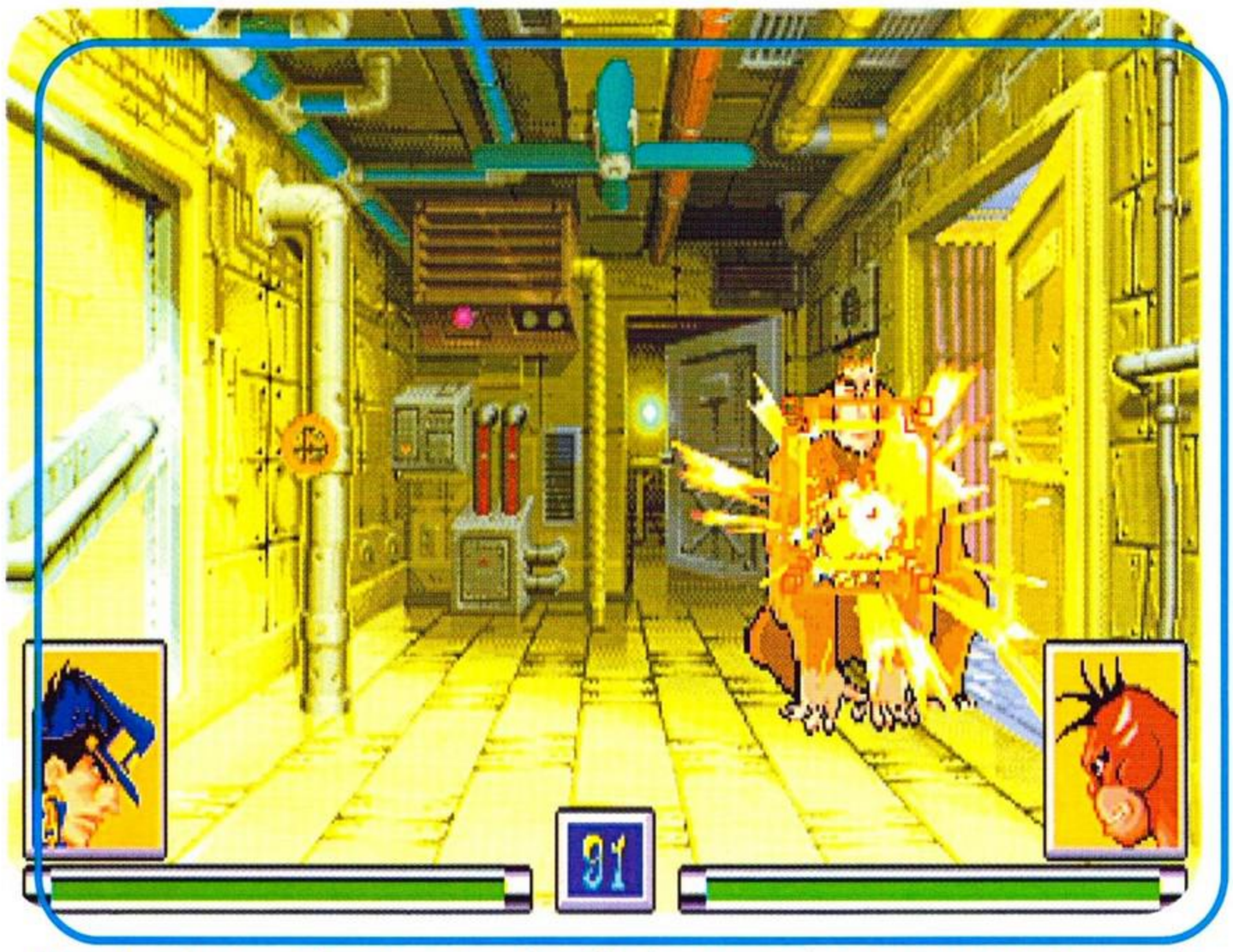
Dio Brando (si chiama così!) si accanisce contro JoJo nel penultimo quadro. Non fategli usare il Mondo o saranno dolori...

Ma non era un picchiaduro? Che ci fa qui uno spara e fuggi orizzontale? Altro sottogioco...

e ce la fa rivivere alternando normali incontri a sottogiochi assai curiosi: dalla "rissa di massa" contro più avversari a una specie di lasergame dei poveri, passando per lo spara-e-fuggi orizzontale, lo sparaspara in prima persona e persino un gioco di poker! Questi giochi sono tutto sommato scarsini ma servono a diversificare e vivacizzare la modalità, modalità che va giocata al meglio delle vostre possibilità perché permette di sbloccare livelli, sottogiochi e persino personaggi segreti.

In spiccioli...

Tecnicamente, JoJo si attesta sugli standard imposti dai migliori titoli Capcom di questo genere, anche se presenta comunque un numero di frame bassino e generalmente non stupisce più di tanto. Il sonoro è costituito da un bel po' di effetti campionati e da alcune musichette inutili, mentre la grafica semplice ed elegante cerca di riprendere (bene) il tratto curioso e originale del manga "regalandoci" personaggi costantemente curvi e sistemati in pose curiose. L'unico grande difetto del gioco è costituito dai continui caricamenti che vessano anche una sana sessione di mazzate a due giocatori. Del resto è una cosa che succede in tutti i giochi di questo genere...



In questo intermezzo dovrete sparare al gorilla che apparirà di tanto in tanto. Ditemi voi che ha a che fare questo con un picchiaduro...

PlayStation

Un picchiaduro bidimensionale "tradizionale" se giocato uno contro uno, un titolo incasinato e interessante se giocato da soli. Ottenere tutti i segreti non è certo semplice e porterà via del tempo, anche se in effetti quello che non paga più tanto è proprio il schema del picchiaduro 2D. Per i patiti del genere e per i fan del fumetto (che rimarranno decisamente molto contenti).

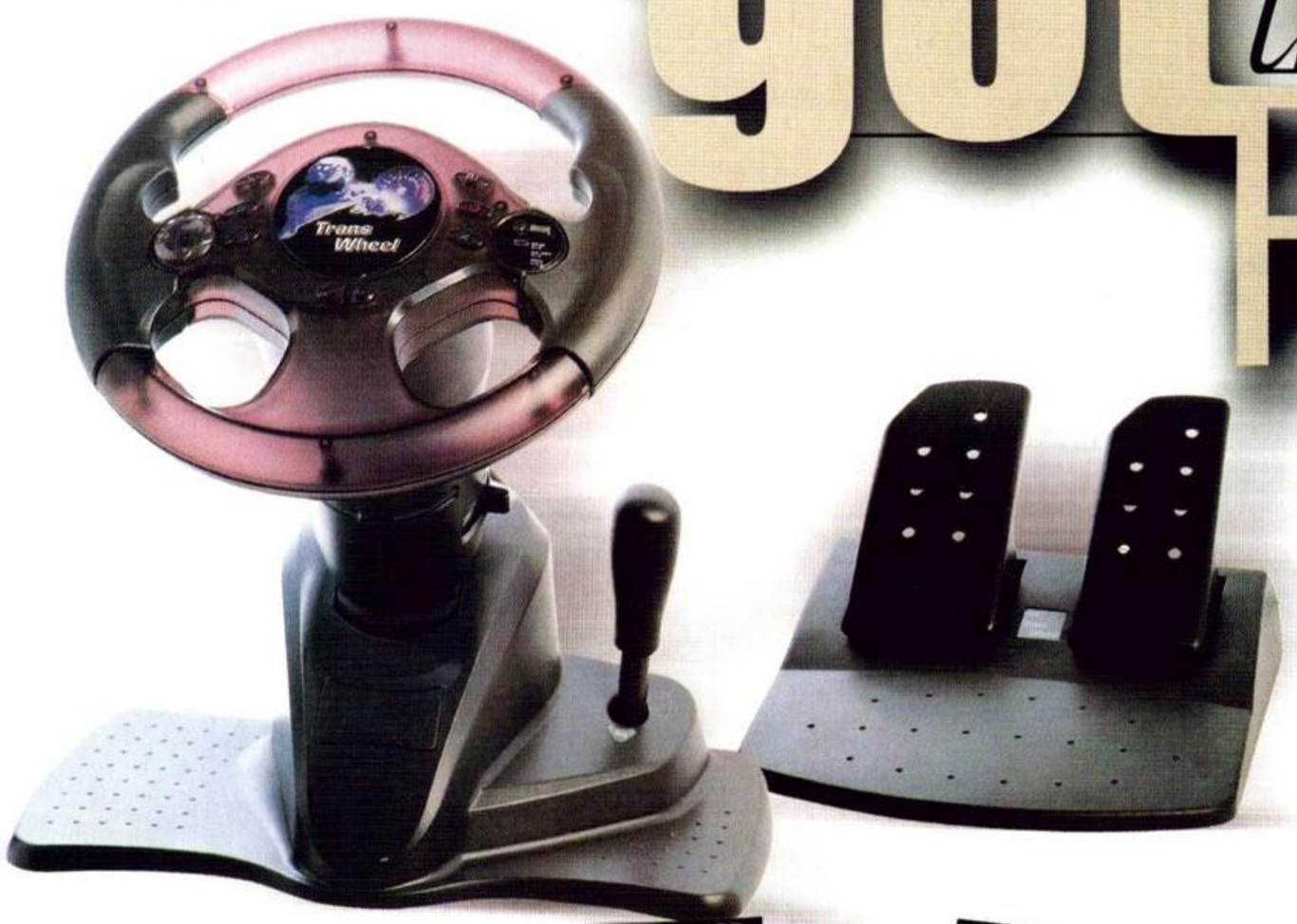
PlayStation							
	Grafica	87	Giocabilità	91	PlayStation	88
	Sonoro	81	Longevità	89		

AdPlan

Da ora avrai il potere assoluto!

Precisione, affidabilità e potenza in una gamma completa di accessori per esaltare le performance della tua console.

I've got the Power!



all right reserved MAC ITALIA S.r.l.

Via Natali, 51/C - 62010 Macerata - Italy

www.power-tech.it e-mail: info@power-tech.it

PowerTech
game accessories

IN EDICOLA

PlayStation nation

News

Recensioni

Soluzioni

Trucchi

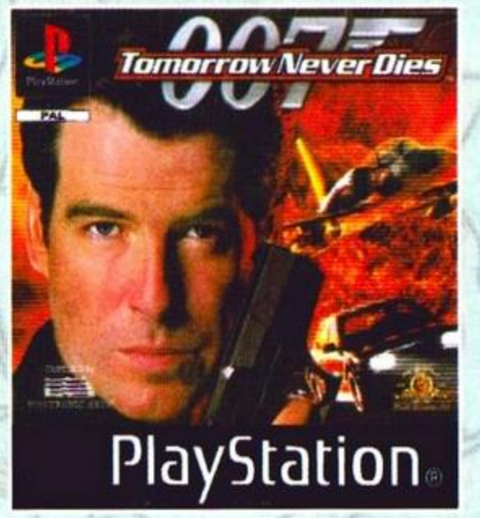
Tutto quello che un appasionato di Playstation ha diritto di chiedere ad una rivista.

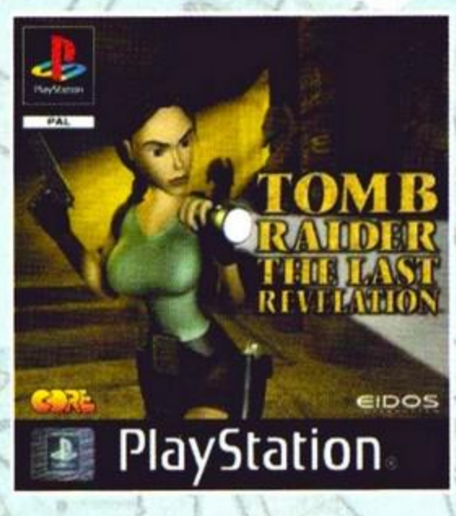
XENIA EDIZIONI

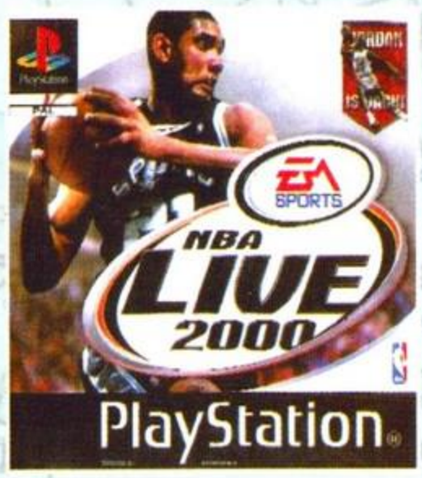
D'Avino&Michelitti - SMDgrafica@Planet.it -

GAME STORE

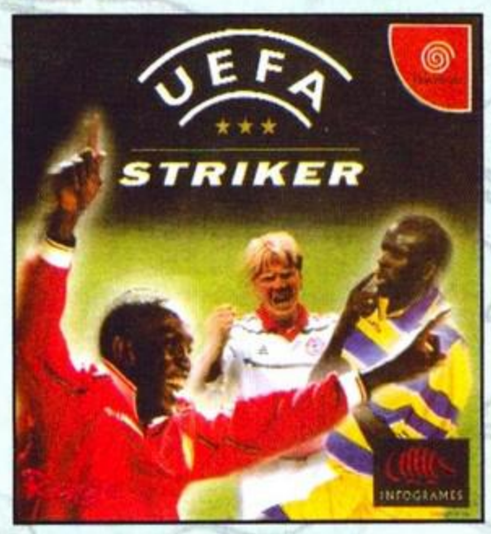
WWW.GASMANIA.COM

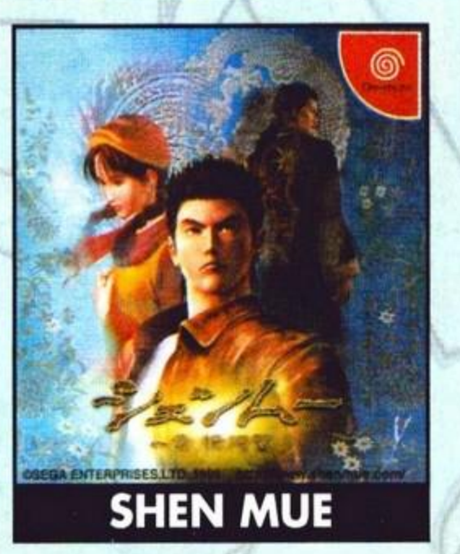


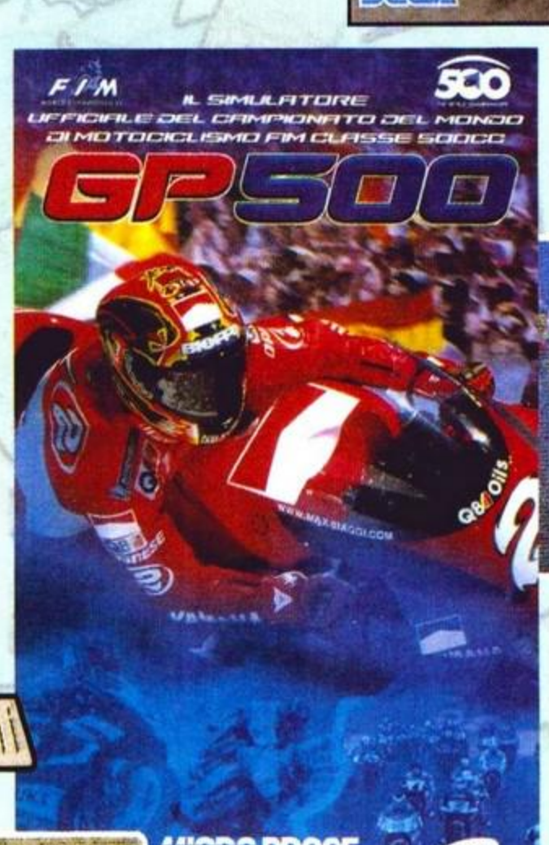


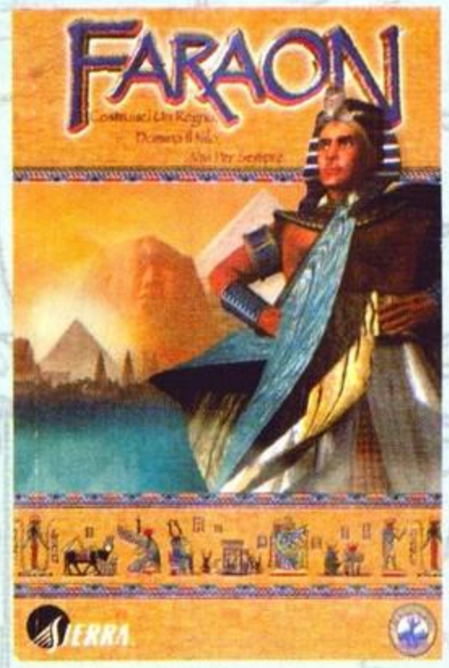


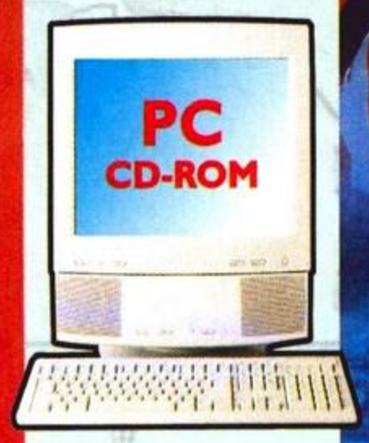
Dreamcast™











NINTENDO 64

DONKEY KONG 64

GAME STORE Viale M. Fanti 1D/r - FIRENZE - Tel. 055/572824

GAME STORE Via Baracca 47 - FIRENZE - Tel. 055/434557

GAME STORE Via Turri 21, Tel. 055/2571716 Scandicci (FI)

i nostri prodotti potrai trovarli anche presso:

MORGANA, via Dalmazia 424 Pistoia tel. 0573 903 277
SUPERGAME, via Giampaolo Orsini 100/A Firenze tel. 055 683 173
GIOCOSSESSIONE, via Nazionale 192 Rossano St. (CS) tel. 0983 290 612
VIOLA GAME, via Chiantigiana 173 Grassina (FI) tel. 055 640 116

SE SEI UN RIVENDITORE CONTATTA IL NOSTRO RESPONSABILE PER RICEVERE IL LISTINO PREZZI

GAME STORE 055 300299

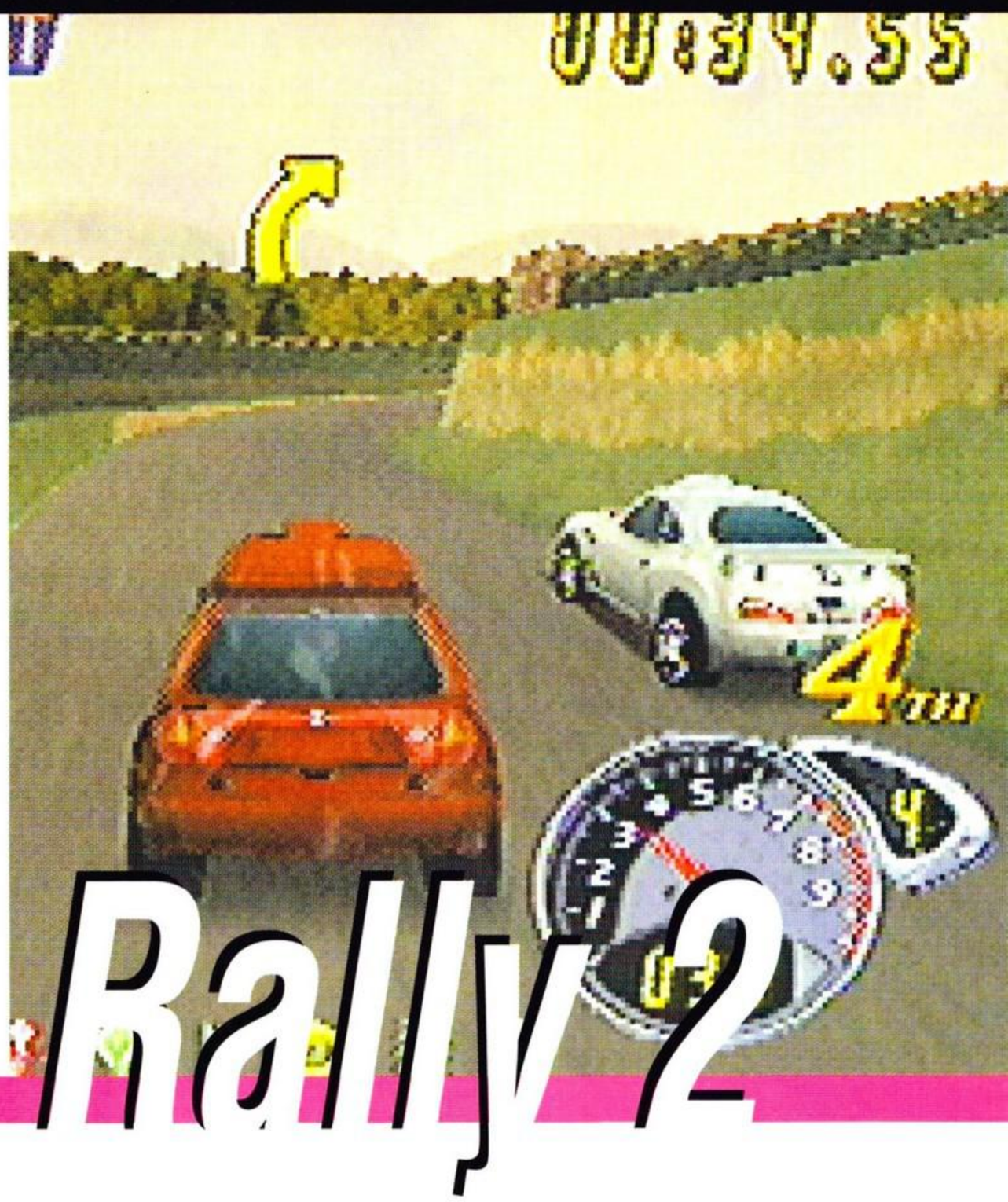
Voto 84

Titolo
Top Gear Rally 2

Descrizione
GIOCHINO CON LE MACCHININE

Giocatori
1 - 4

Casa Software
KEMKO

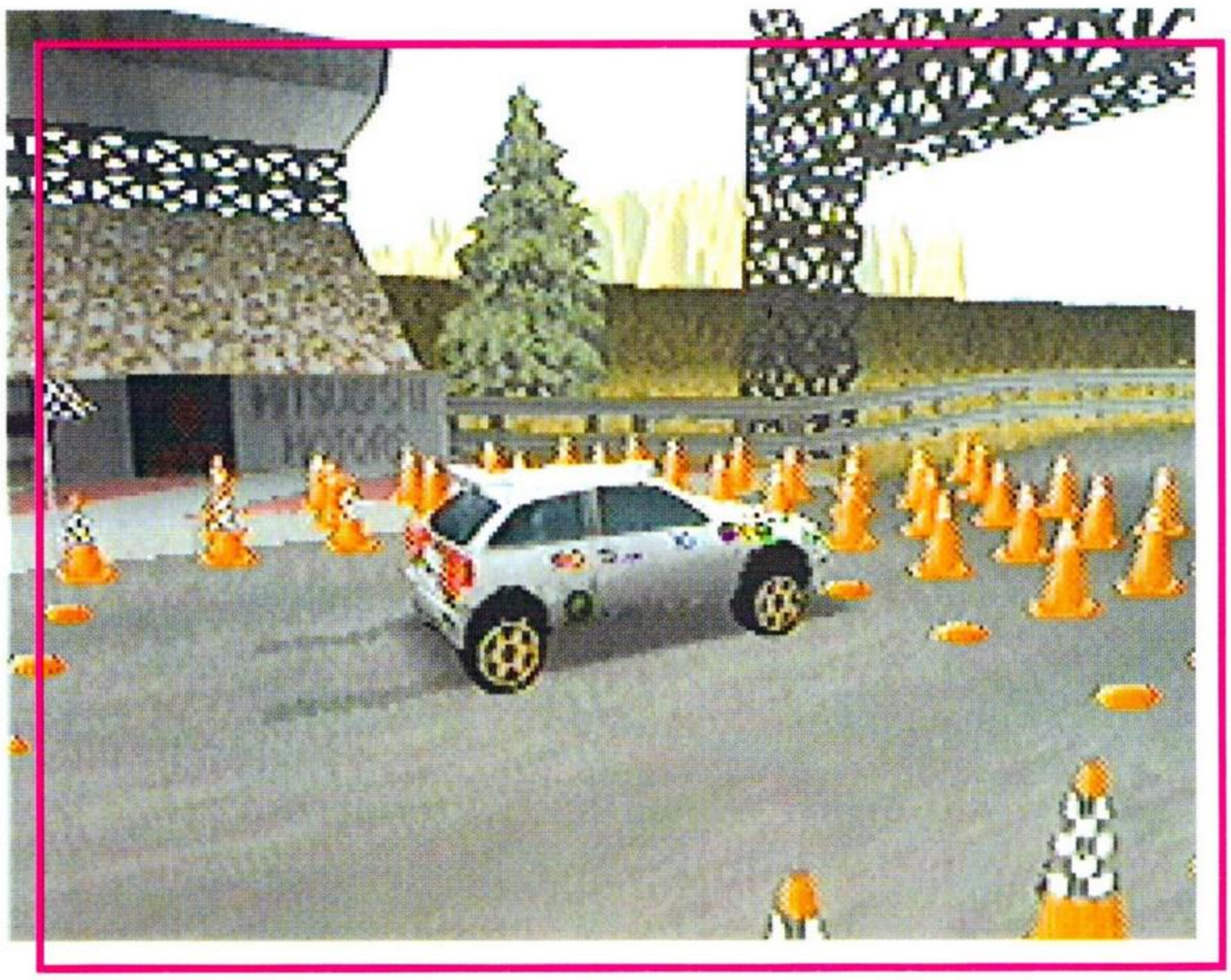


Top Gear Rally 2

Attenti ragazzi, non bevete mai alle feste, nemmeno se vi omaggiano con dei free drink. Altrimenti finite nel fosso...

ARRIVARE ALLA FESTA IN ORARIO

Quanti bei giochi di rally ci sono al mondo? Boh, chi se lo ricorda. Certamente più di ieri e meno di domani, anche se la cosa non mi tange più di tanto. Sarà anche questo freddo, ma proprio non riesco a vedermi ore e ore dietro al monitor a scrivere una recensione. Sarà invece che da almeno tre righe a questa parte ho biascicato senza dare un senso compiuto a questo mio scritto. Sarà quel che sarà, ma non riesco a ricordarmi (sto prendendo tempo, lo confesso) una simulazione di rally davvero leggendaria per il nintendoso



La prima prova consiste nel riuscire a frenare prima di collidere contro i birilli. Chissà a cosa si sono ispirati...

senssantaquattroso. Ok, ci sono tutti queste belle conversioni (una) da PlayStation, che comunque non fanno testo, anche perché V-Rally non è proprio così entusiasmante come il suo seguito, tanto meno può rivaleggiare con il bellissimo Colin McRee.
Ora che mi sovviene, non credo proprio di aver mai giocato al primo Top Gear Rally, quindi non escluderei di stare dicendo un mucchio di scemenze senza né capo né coda, anzi, ne ho quasi la certezza (e sai che novità). Ho per questo consultato e quindi insultato il mio oracolo personale, tale Alex Rossetto, che dopo avermi tenuto al telefono per 15 minuti mi ha informato che il servizio mi sarebbe costato 4500+IVA ogni 60 secondi di conversazione. Peggio dell'166 insomma.
Così, mesto e mostro, mi son collegato alla mamma di tutte le reti, ovvero la tonnara di mio zio, scoprendo che effettivamente la scatoletta nera a cartucce non disponeva certo di grossi titoli "rellosi": la notizia chiaramente mi ha lasciato un po' di amaro in bocca (o era l'effetto del Monte Negro?).

Potendo scegliere.

... Andrei a casa a dormire e penso che questo sia il pensiero comune di tutta la gente che ha lavorato in redazione da una settimana a questa parte. Per quanto riguarda Top Gear Rally 2, direi che eccettuato il suo predecessore, l'unica alternativa non può che essere V-Rally. Quindi è come se non esistessero alternative...

Ecco cosa significa fare seriamente a sportellate. Del resto il rally è uno sport maschio...

Dicevamo? Ah, Top Gear Rally 2. Bene, sappiate che la prima cosa che salta all'occhio in questo ultimo nato di casa Kemko sono le licenze, fra cui quella di uccidere MA usando una penna Bic. Il bello è che adesso potrete provare l'ebrezza, e il relativo stato (su cui ormai detengo il potere assoluto), di guidare dei bei macinini marcati Toyota, Citroen, Seat, Lancia, Mitsubishi, Subaru, nonché Braun, Black&Decker e DeLonghi (quest'ultimo dotato di un ottimo condizionatore d'aria).
A differenza però di altri titoli, lo sfruttamento di queste licenze sembra davvero molto circospetto, il che è un vero peccato. In fondo avranno tirato fuori dei bei soldini per accaparrarsi i diritti,

Primo impatto

Piuttosto frustrante. Le patenti sono un gioco al massacro e le prime partite sono caratterizzate dall'estremo sbandare della vostra vettura, che sembra non avere la benché minima intenzione di starsene buona buona sul percorso. Fortunatamente, appena i nervi sembrano stare per cedere, si comincia a prendere confidenza con lo stile di guida, ma appare evidente che per ottenere dei risultati apprezzabili ci vorranno un bel po' di ore di gioco.

ASSALTARE IL BUFFET COME DEI CAIMANI

Dopo aver fatto dei doverosi sciacqui con l'acido solforico, mi son detto: "stai a vedere che questo TGR 2 è la risposta a tutte le preghiere dei nintendomani?". Subito dopo però mi sono risposto: "ma vedi di non dirne più". E ancora: "ce l'hai con me?". Poi la cosa è degenerata sullo stile Fight Club, quindi vi evito ulteriori dettagli.

quindi perché non sfruttarli a dovere? E soprattutto, se proprio non gliene fregava niente, perché non l'hanno girato a me l'assegno?

SCROCCARE I FREE DRINK E CONSUMARLI A RAZZO

C'è da dire che di bei bastardi il mondo è pieno, quindi inutile meravigliarsi se qualcuno di questi fa il programmatore di videogiochi. TGR2 è infatti davvero una carogna e lo dimostra in grande stile con tutte le sue belle patenti. Già, perché se volete partecipare ai rally di una certa importanza dovete conseguire un bel po' di "punti campionato", che potrete procurarvi prendendo a testate il Toso oppure sbattendovi una cifra con le succitate patenti. Se avete mai avuto a che fare con quel gran pezzo di gioco di Gran Turismo, saprete benissimo quanto incarognite siano queste prove: Ciccio Rally 2 non è da meno, anzi, ci mette del suo per farvi venire quella bella ulcera perforante che desideravate da tanto tempo, lanciandovi in delle situazioni davvero infami. Da segnalare la splendida prova con la "bara della morte", praticamente un aeroplano montato sulle ruote del Garelli smarmittato di vostro cugino. E provateci a non centrare tutti i birilli disseminati allegramente per l'intera lunghezza del percorso, se ci riuscite. Comunque se dimostrerete una dimestichezza senza paragoni, più o meno come il Raffo quando cerca di parcheggiare, potrete finalmente sperare di partecipare al gran torneo di Cozza Amara. Solo che...

Evidentemente devo aver confuso TGR2 per un simulatore di motoscafo

CERCARE DI ARRIVARE SANI E SALVI A CASA

Solo che in questo rally hanno voluto fare le cose in grande, aggiungendo tutta una serie di trovate realistiche quanto fastidiose. Tanto per farvi capire come funzionano le cose, se durante una gara spaccate il semiasse, forate, fondete il motore e robe simili, non potrete dire "fa niente, tanto non è mia", perché altrimenti, come disse un saggio: "cenn'è gara".

FRASARIO TIPICO METROPOLITANO

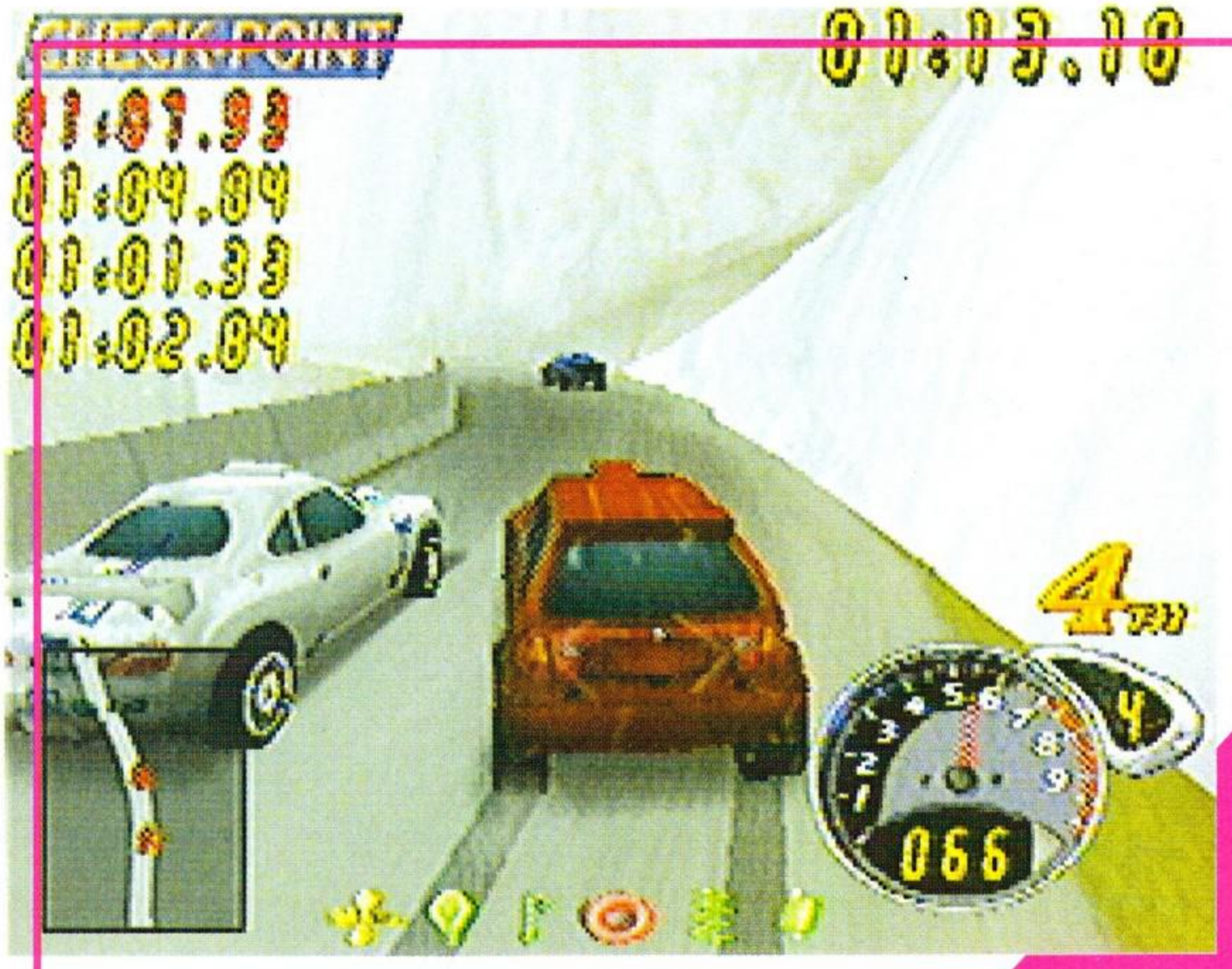
Non capita spesso di sentire frasi poco gentili durante i rally e anche se fosse, sarebbero sicuramente meno pesanti di quelle che potreste captare girando in macchina per una grande metropoli. Analizziamone alcune:
In caso di sorpasso azzardato: "Mi scusi, buon uomo, ma quelle che ha in testa sono ramificazioni ossee o sbaglio?"
Utilizzo del clacson inopportuno: "Insisto nell'invitarla a comporre una deliziosa melodia fra le grazie della sua compagna, che paiono decisamente più trafficate delle carreggiate durante l'orario di punta".
Perdita dell'orientamento in zona Vetra: "Perdonate l'ardire, ma non è che per caso vi avanza uno stradario o cartina che dir si voglia?"
Dopo un tamponamento: "Mi permetta di nutrire alcuni dubbi a proposito della professione di sua madre".

Nintendo 64	Grafica 91	Giocabilità 82	NINTENDO64	84
	Sonoro 85	Longevità 80		

Quindi dovrete guidare con un certo criterio, cercando di evitare le manovre brusche e di limitare le escursioni fuori pista, quando possibile. Lo so che suona piuttosto strano, ma stiamo pur sempre parlando di una competizione dove le macchine vengono spremute al limite e oltremodo stressate a livello meccanico. TGR2 simula piuttosto fedelmente questi eventi, anche se fin troppo spesso capita di dover fare i conti con guasti che, per un motivo o per l'altro, finiscono per compromettere un intero campionato. Vi converrà quindi utilizzare il denaro degli sponsor in maniera intelligente, potenziando il vostro mezzo e rendendolo di conseguenza sempre più competitivo. Questo è un bene da un lato, ma un male dall'altro: per ottenere i soldi necessari all'acquisto di nuove parti, vi dovrete cimentare nella stessa gara parecchie volte di fila, cercando di ricavare quanti più soldi possibili dai vostri miseri piazzamenti. Non è una bella prospettiva, anche perché dopo un po' la cosa diventa piuttosto scocciante.

Nintendo 64

Non esattamente il più grande capolavoro di tutti i tempi, ma neanche una mera schifezza. Top Gear Rally 2 è sostanzialmente onesto, anche se permane per tutto il gioco un'aria di "potevamo fare di meglio, ma non ne avevamo voglia". Un peccato, anche perché graficamente si mantiene su ottimi livelli, sfoggiando un discreto numero di poligoni e una fluidità notevole. Anche il sonoro dal canto suo (che bel gioco chi parole, lo capiranno in due) è apprezzabile, con il navigatore che ci continua a bombardare d'informazioni relative al percorso con voce chiara e comprensibile. In definitiva un gioco niente affatto malvagio, anche se era lecito aspettarsi qualcosa di meglio.



ensioni - Recensioni - Recensioni - Recensioni - Recensioni - Recensioni - Recensioni - Recensioni - Recensioni - Recensioni - Recensi

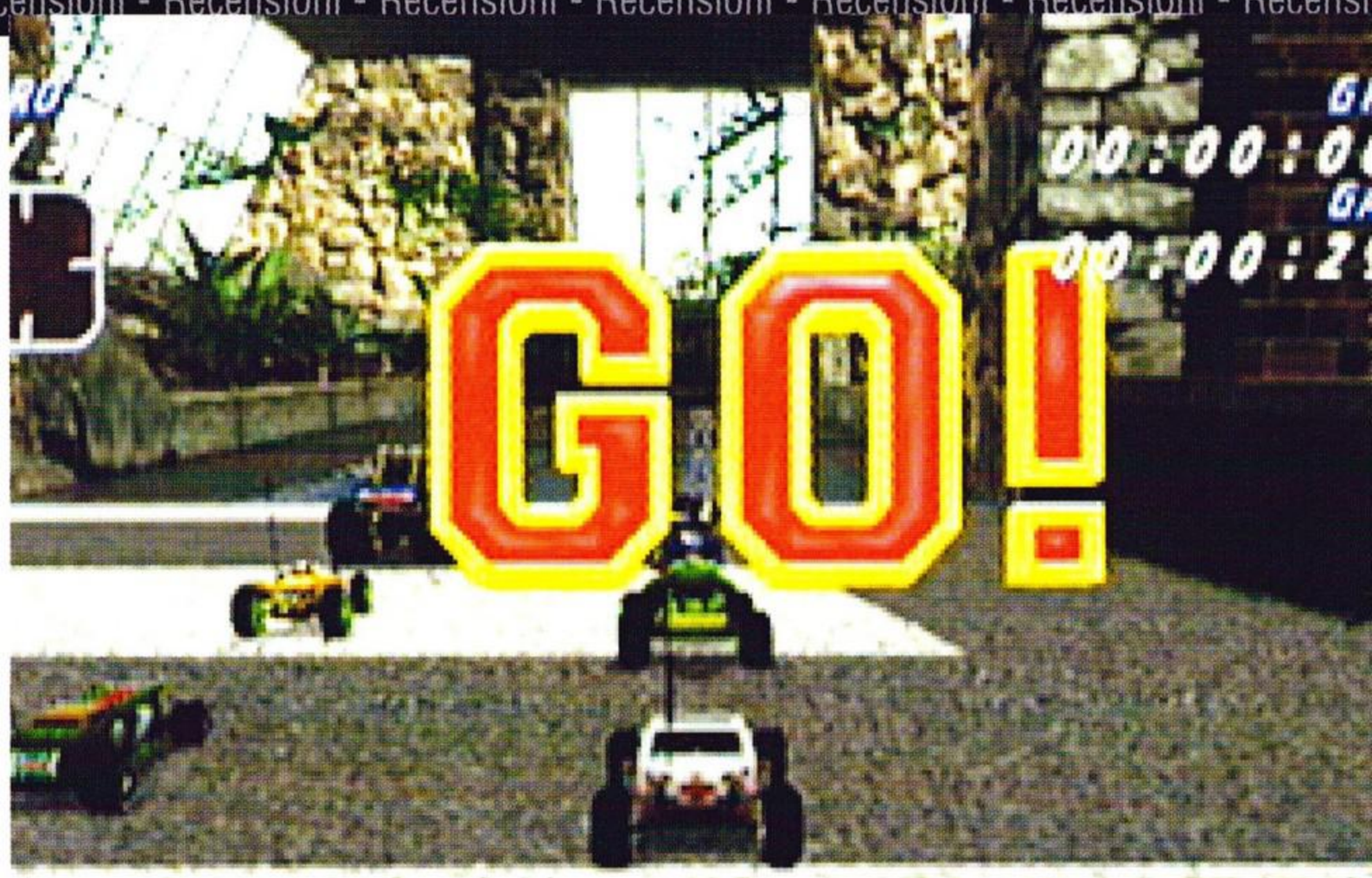
Voto 79

Titolo
Re-Volt

Descrizione
MACCHININE DIGITALI

Giocatori
1-4

Casa Software
ACCLAIM



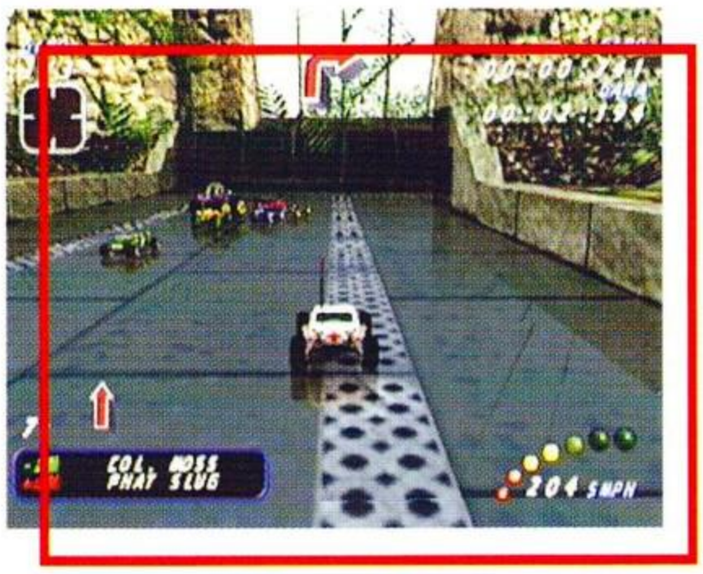
Re-Volt

Vroooom, vroooom, vrom, vr... cavolo, ho finito le batterie!

Quando ero piccolo

Tutti mi scherzavano per le dimensioni del mio skateboard (ne avevo uno grosso perché avevo i piedi grossi già allora...), così cambiai divertimento e passai a giocare con la footbag che avevo conosciuto e cominciato ad amare con California Games. Ma dei limiti fisici (sono semplicemente un po' scoordinato, ma vi assicuro che muovere tutto

La pista del museo non è niente male, anche se in alcuni passaggi rallenta notevolmente.



Alcune superfici sono riflettenti e molto belle, peccato che tutto questo influisca mostruosamente sulla velocità di gioco.

quello che mi porto appresso non è facile), mi impedirono di divertirmi anche con questo gioco per lobotomizzati che, dopo i primi tre quattro colpi di fino, finiva a calcioni con la perdita invariabile della pallina di pelle ripiena (la footbag, appunto, non fate battute...).

Cominciai quindi a cercare altrove i miei divertimenti e, dopo essere diventato un campione stellare di Subbuteo, cercai la luce in una cosa che fino ad allora non mi aveva interessato minimamente: le automobili telecomandate. Diciamocelo chiaro, chi da piccolino non ha mai avuto il trip delle macchinine, meglio se firmate Tamiya? Credo che in pochi si siano salvati e comunque per quanto fossero economici i modelli base, per un bamboccio come

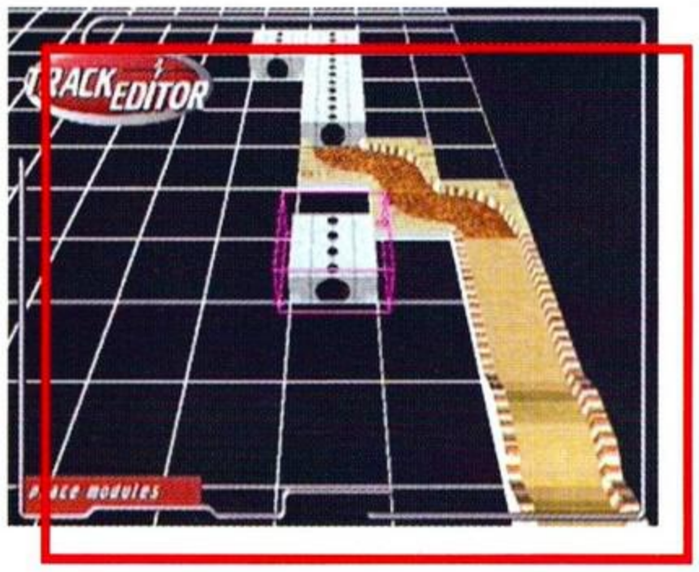
Dreamcast	Grafica 80	Giocabilità 70	Dreamcast	79
	Sonoro 83	Longevità 78		

Primo impatto

Appena si parte, iniziano i guai! Tutto è troppo veloce e una scelta non troppo azzeccata della macchina potrebbe farvi alterare nel giro di una cinquantina di secondi. Se consideriamo che una cinquantina di secondi la perderete per il caricamento e almeno altri centottanta per configurare opzioni, scegliere la macchina e inserire il nome, Re-Volt rischia seriamente di durare non più di cinque minuti se non avete la predisposizione mentale adatta.

Potendo scegliere.

Mah, su Dreamcast non è che ci siano giochi simili, ma se amate i giocattoli, allora Toy Commander è quello che fa per voi. In caso amiate i giochi di guida, credo che non esistano alternative a Sega Rally 2.



L'editor di piste è abbastanza completo e intuitivo, anche se non è possibile creare delle piste bellissime come quelle presenti nel gioco.

me erano sicuramente troppi soldi, al punto che riuscii a comprare solo una che poi si sfracellò giù da un balcone - ma questa è un'altra storia (anche l'apparecchio per i denti mi era caduto dalla finestra e da quel giorno non l'ho più portato perché con gli sganassoni che mi ha tirato mia madre, sono andati a posto da soli...).

Macchinina, che te ne vai...

Per rinverdire i fasti delle macchine radiocomandate, la Acclaim ha concepito uno strano titolo di nome Re-Volt, uscito prima su PC e seguito a ruota da tutte le altre piattaforme: almeno se si rompono, non potete mettervi a piangere. Ogni macchinina (ce ne sono veramente un'enormità) ha tre caratteristiche che rispondono alla velocità massima, all'accelerazione e al peso, contemplando anche i diversi tipi di trazione. Sicuramente, il peso di una macchina è il fattore più importante di tutti, in quanto è quel parametro che determina la facilità di ribaltarsi a ogni alito di vento.

Ho appena inquadrato la macchina di fianco con i miei bei missili, mentre mi sto spiattellando contro una palla di ferro lasciata da qualcun altro.

Tutto quello che dovrete fare è scegliere la vostra macchinina e cimentarvi in Campionati, una Stunt Arena (dove dovrete fare delle acrobazie particolari), un editor di tracciati e una opzione multiplayer che consente a quattro giocatori di sfidarsi contemporaneamente. Su tutti i percorsi presenti, sono disseminati una quantità innumerevole di bonus più o meno utili, ma incredibilmente coreografici (il missile con il lock è sicuramente il mio preferito). Insomma, è lo stesso gioco che abbiamo recensito due volte di fila qualche mese fa.

Sì, ma alla fine?

Alla fine, Re-Volt per Dreamcast è sicuramente dieci volte migliore delle controparti per Playstation e Nintendo 64, se non altro perché graficamente si avvicina in maniera eccezionale alla versione PC accelerata. In definitiva quindi una gran bella cosa, anche se bisogna dire che il sistema di di guida è veramente troppo difficile da padroneggiare: tutte le auto hanno un comportamento troppo nervoso e basta un minimo movimento per perdere completamente il controllo. Un difetto che potrebbe anche fungere da pregio per tutti quelli che sono alla ricerca di una vera sfida e che non si lasciano scoraggiare dai titoli che a volte tendono al frustrante.

Dreamcast

La miglior versione per console disponibile, ovviamente, anche se non è prova di difetti tecnici. Un gioco di corse senza dubbbio originale ma anche parecchio difficile, adatto solo ai più pazienti.

Arriva da destra... Da sinistra... No, dietro...

Smettetela di farvi battere come polli dagli amici che conoscono i trucchi e dai nemici che lottano contro di voi

ALLENATEVI A VINCERE!

PLAYSTATION FORCE

LA TUA PALESTRA MENSILE

solo 7.900 lire
per competere
e vincere con tutti.

Da Xenia Edizioni

SOLUZIONI TRUCCHI NOVITA RECENSIONI SOLUZIONI TRUCCHI NOVITA RECENSIONI SOLUZIONI TRUCCHI NOVITA RECENSIONI SOLUZIONI TRUCCHI NOVITA RECENSIONI SOLUZIONI TRUCCHI NOVITA RECENSIONI SOLUZIONI

D'Avino e Micheletti SM Grafica@planet.it

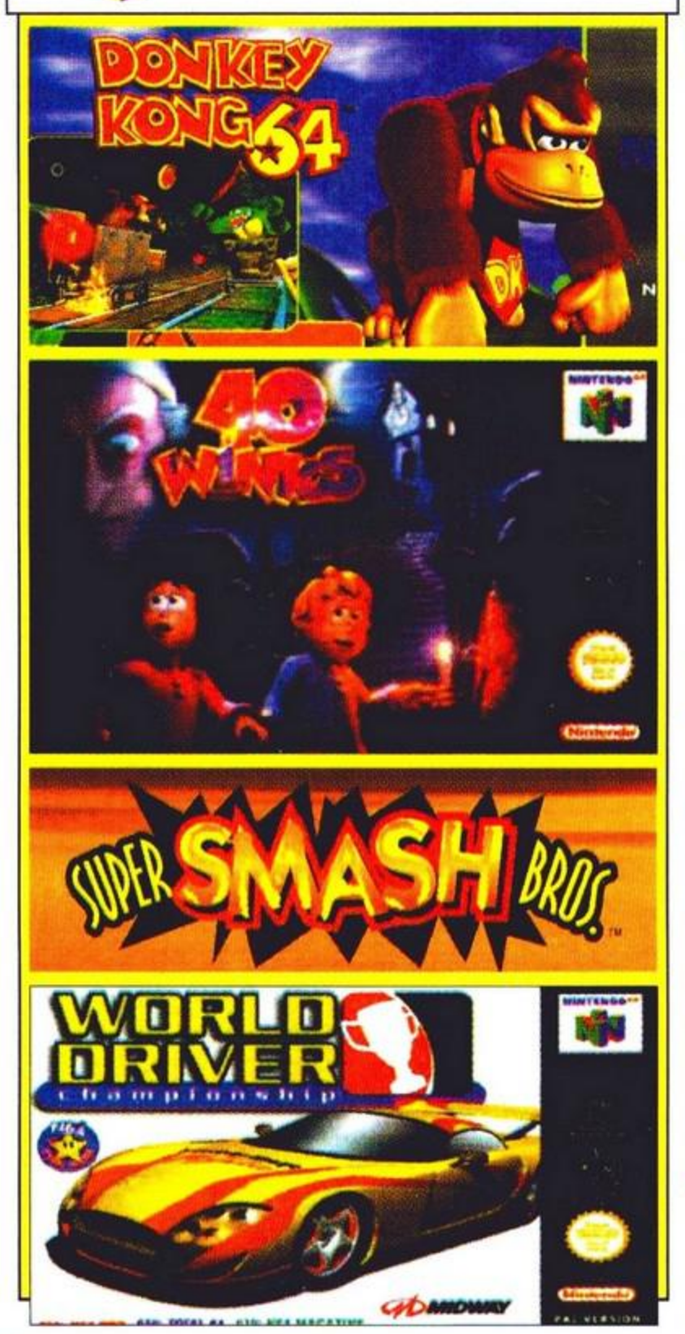
a Moncalieri (TO)
Corso Roma, 69
Tel. 011.682.26.35
Fax 011.606.89.85

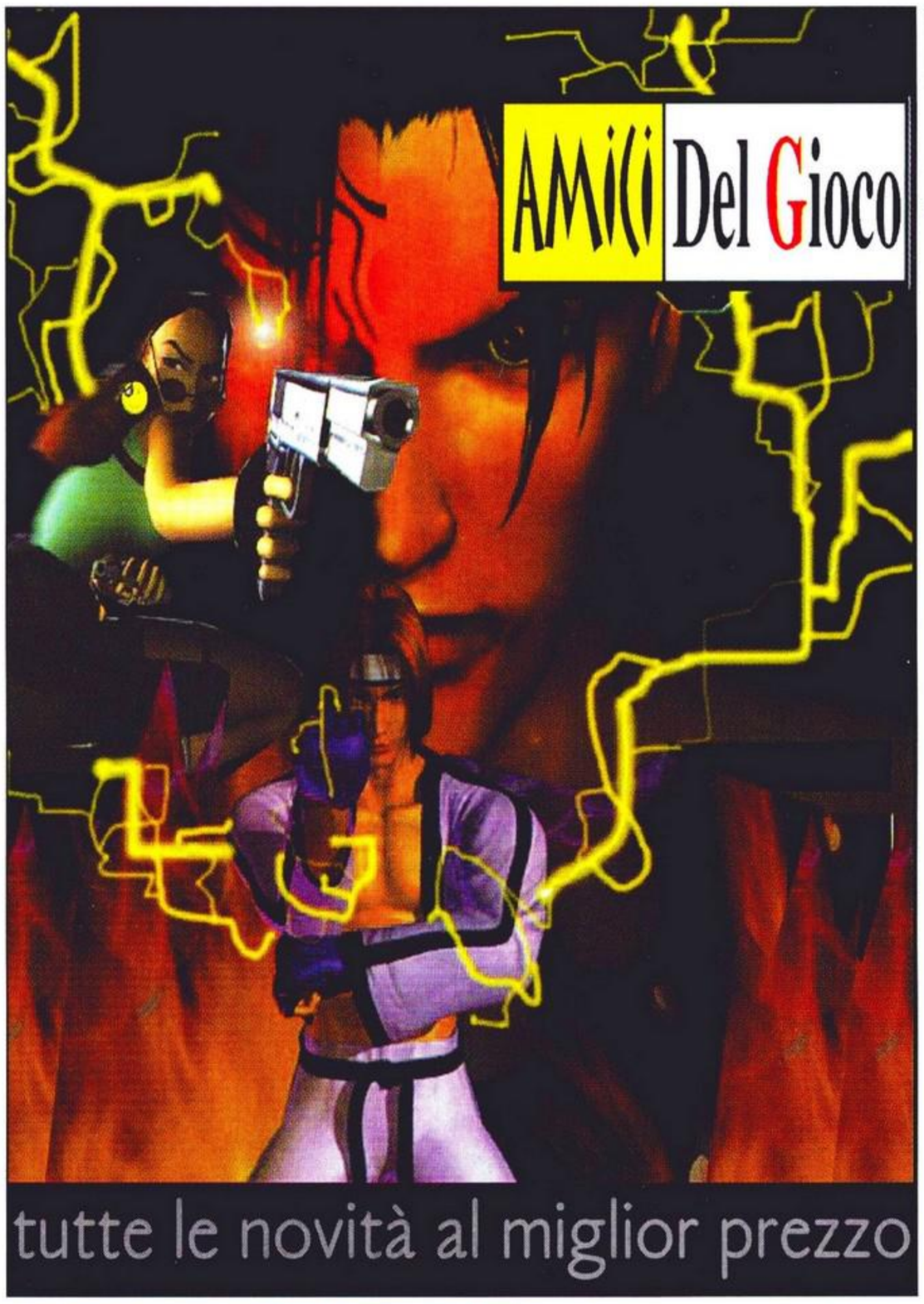
AMICI Del Gioco

x rivenditori
Telefona o richiedi il nostro listino via fax allo 011.606.89.85

venite a trovarci nel nuovo punto vendita, convenienza e assortimento vi aspettano

NINTENDO 64





Dreamcast

PlayStation

Visita nella tua città i nostri **POINT**

SUSA
YES VIDEO MUSIC
P.zza III Reggimento Alpini, 2/a

TORINO
COMPUTER GAMES
Via Monginevro, 86/bis Torino

CHIERI (TO)
Videotime
Via Carlo Alberto, 6

PALERMO
FUTURE GAME
FUTURE GAME • Via Vincenzo Errante, 18

LA SPEZIA
C.so Nazionale, 274

SARZANA (SP)
Via XX Settembre, 53

CARRARA (MS)
Via Cavour, 17

MR. ALED

PC CD-ROM

DVD VIDEO

PORTACHIAVI • MAGLIETTE
CAPPELLINI E GADGET VARI
Degli eroi dei cartoni e dei tuoi videogames preferiti

VUOI ENTRARE A FAR PARTE DI UN GRUPPO CHE BADA ANCHE AI TUOI INTERESSI? TELEFONACI E SCOPRIRAI CHE ESISTE 011.606.89.85

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

Voto 82

Titolo
Star Gladiator 2

Descrizione
Botte stellari

Giocatori
1-2

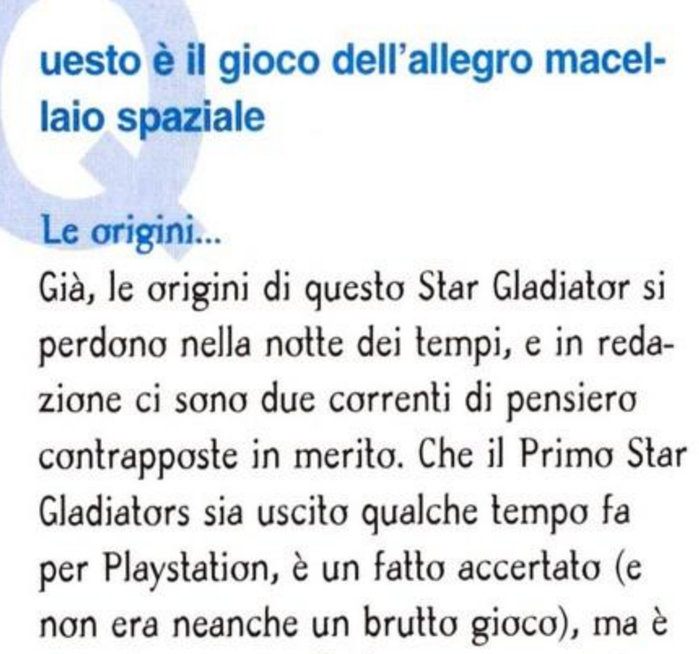
Casa Software
Capcom

Star Gladiator 2

Questo è il gioco dell'allegro macellaio spaziale

Le origini...

Già, le origini di questo Star Gladiator si perdono nella notte dei tempi, e in redazione ci sono due correnti di pensiero contrapposte in merito. Che il Primo Star Gladiators sia uscito qualche tempo fa per Playstation, è un fatto accertato (e non era neanche un brutto gioco), ma è stata davvero quella la prima apparizione di questo titolo su di una console casalinga? A me sembra di ricordare un gioco con lo stesso titolo uscito parecchi anni fa su Neo Geo; trattavasi di un picchiaduro uno contro uno (e che altro avrebbe potuto essere, su Neo Geo?) graficamente niente male, ma decisamente sotto tono dal punto di vista della giocabilità. Visto però che questo Star Gladiator si porta dietro il marchietto Capcom, mi viene da pensare che mi confondo con



Questa presa ha il suo perché non solo da un punto di vista puramente coreografico!

Ecco una delle molte mosse speciali del gioco: sono tutte parecchio spettacolari.

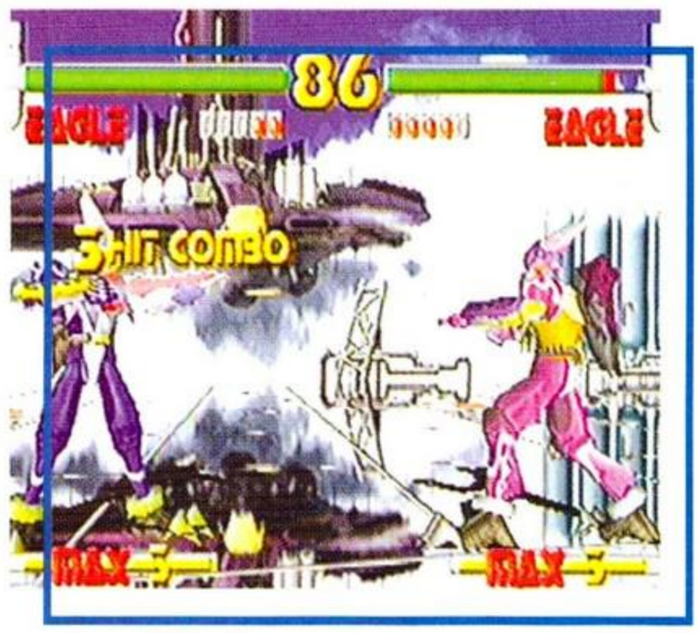
Primo impatto

Si tratta di un picchiaduro, e quindi non è che ci sia molto da denotare sotto questo punto di vista. Dopo l'introduzione, si arriva alla schermata nella quale si può scegliere la modalità di gioco tra la arcade e la group battle. Si passa poi alla selezione dei personaggi e, infine, alle mazzate vere e proprie.

Questo è un classico affondo... Solo che fa più scena del solito.

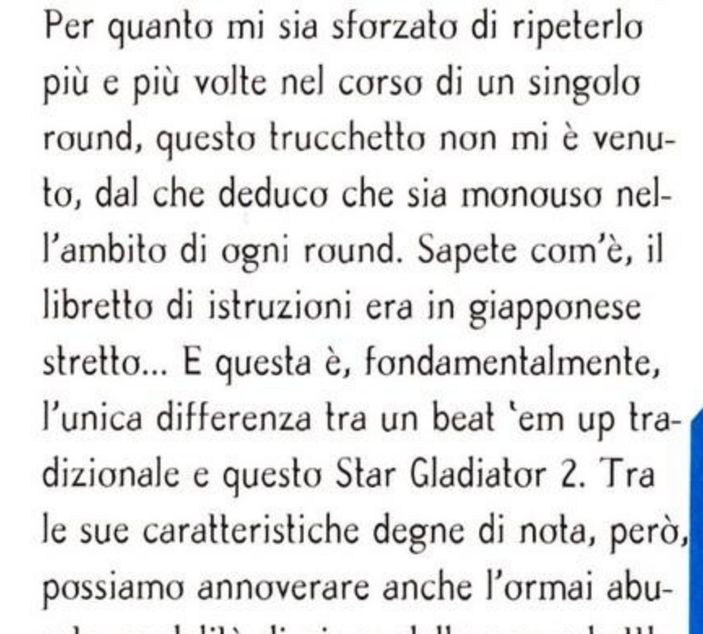
La torpedo volante di Saturn è in grado di accendere i bollori del nemico...

qualcosa d'altro (dato che, per quanto ne so, la Data East è l'unica software house esterna alla SNK ad avere sviluppato giochi per Neo Geo, anche se da qualche tempo gira voce di un possibile SNK vs Capcom, un beat 'em up che dovrebbe vedere protagonisti tutti i principali personaggi delle saghe mazzuolatorie delle due case). Quali che siano i trascorsi di Star Gladiator, eccone il secondo episodio della serie, convertito per Dreamcast.



Distruzione globale

Anche il nuovo Star Gladiator, come del resto il suo predecessore, è un classico beat 'em up uno contro uno tridimensionale, anche se uscito da una casa che si è sempre distinta maggiormente per il 2-D, dove ha saputo dare il meglio di sé. Non è che ci sia molto altro da aggiungere, data la struttura poco innovativa del titolo: scegliete il vostro personaggio e andate a mazzuolare tutti gli altri, fino a giungere al classico cattivone finale, battendo il quale potrete vivere per tutta la vita felici e contenti e bla bla bla. Non mancano le classiche mosse speciali, qui molto spettacolari, e le armi, che fanno parte integrante del personaggio in molti casi, anche se non sempre. Tra le mosse speciali di cui sopra, una, che varia a seconda del personaggio, è particolarmente rappresentativa: tale tecnica vi permette di trasformare lo scenario nel quale combattete in una specie di arena traslucida, lottando nella quale potrete usufruire di un colpo segreto molto coreografico e facile da eseguire (basta la pressione di un tasto). Il cambiamento nello scenario di gioco, però, non sarà permanente, ma avrà una durata limitata. Per quanto mi sia sforzato di ripeterlo più e più volte nel corso di un singolo round, questo trucchetto non mi è venuto, dal che deduco che sia monouso nell'ambito di ogni round. Sapete com'è, il libretto di istruzioni era in giapponese stretto... E questa è, fondamentalmente, l'unica differenza tra un beat 'em up tradizionale e questo Star Gladiator 2. Tra le sue caratteristiche degne di nota, però, possiamo annoverare anche l'ormai abusata modalità di gioco della group battle, che permette a ciascuno dei due giocatori (o a un giocatore e al computer) di scegliere un numero variabile di personaggi da far combattere in un ordine



Potendo scegliere.

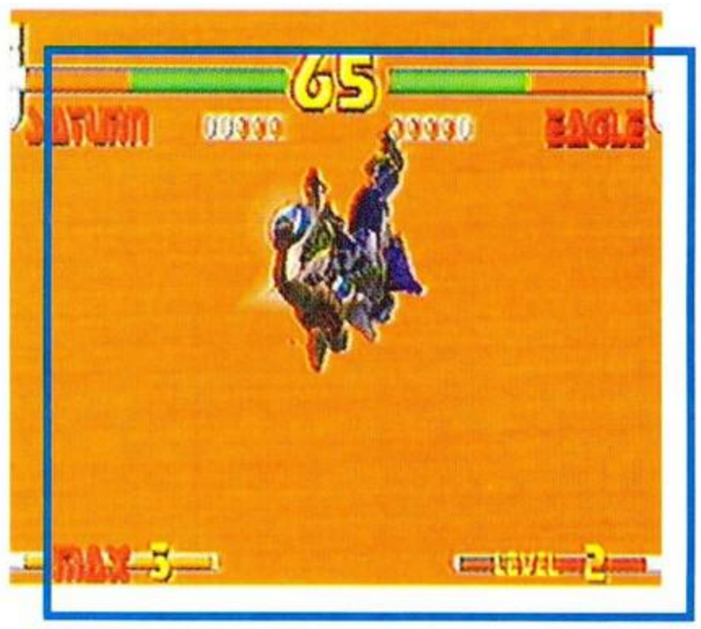
Dai, non scherziamo... Mai sentito parlare di Soul Calibur? Il gioco Namco è il motivo principale per cui Star Gladiator 2 non è un gioco fondamentale per Dreamcast. E Soul Calibur è il gioco che più si avvicina a quello Capcom, dato che anche in esso i personaggi usano armi. Sempre in materia di picchiaduro, sempre migliori di questo, non vi sarà certo passato inosservato Virtua Fighter 3...

prestabilito. Una volta che uno di essi è stato sconfitto, gli subentra il suo compagno successivo, mentre il vincitore dell'incontro continua a combattere fino alla eliminazione. Lo schieramento che trionferà sarà quello che resterà con almeno un componente una volta che l'altro non ne avrà più. Un espediente presente fin dai tempi delle conversioni di Street Fighter per Mega Drive, ma fa sempre la sua scena. Infine, mi sembra giusto far notare la presenza di una super mossa speciale per ciascun personaggio, il classico mega - attacco globale che sfonderà completamente l'avversario e che dovrebbe renderlo inerme Ma che, in realtà, fa più scena che danno.

Una valutazione stratosferica

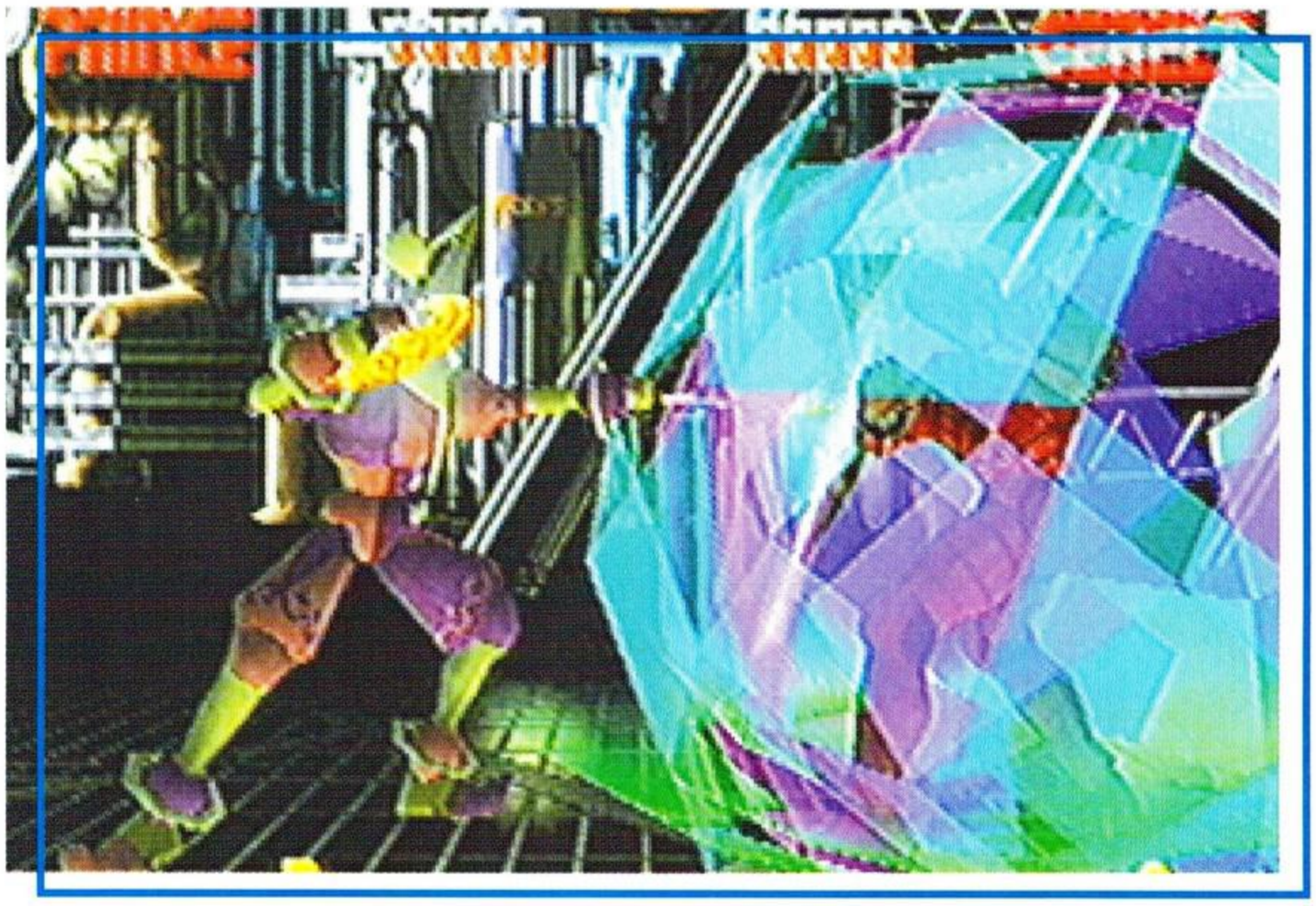
Sì, più o meno. Star Gladiator 2 non è certo un brutto gioco, ma comunque non ha qualità tali da renderlo un classico del quale i possessori di Dreamcast non potranno fare a meno. Dunque, la grafica e il sonoro sono su livelli mediamente alti, nel senso che sono fatti abbastanza bene, ma senza sbilanciarsi troppo

Questa è la trasformazione dello scenario, che permette di eseguire una mossa speciale anche più spettacolare delle altre.



Non mancano nemmeno le prese volanti, anche se sono limitate solo a certi personaggi.

verso il bello convinto. Le musiche sono niente male, mentre i poligoni potrebbero essere spesso usati meglio, dato che, pur facendo il proprio dovere, hanno un aspetto un po' rozzo. E il gioco? Il gioco fa anch'esso il suo dovere e basta: i personaggi si controllano bene, fanno tanti botti, le esplosioni non si contano, le mosse sono spettacolari e facili da eseguire e l'azione è veloce e frenetica. E allora, quali sono i difetti di questo titolo? Direi innanzitutto il fatto che sia eccessivamente semplicistico, soprattutto se paragonato all'immenso Soul Calibur. Inoltre, diciamocelo, non è che Star Gladiator aggiunga molto ad un panorama che vede tonnellate di giochi che usano gli effetti speciali più incredibili e poi si rivelano niente di che una volta che si prende in mano il joypad. Non è un titolo da evitare come la peste, ma potete tranquillamente farne a meno.



In Star Gladiator anche una semplice parata fa la sua scena.

Dreamcast

Non è un brutto gioco, ma non si tratta nemmeno di un capolavoro, tutt'altro. La grafica e il sonoro non sono male, ma niente che faccia gridare al miracolo. Giocabilità nella media, invece: vi verrà voglia di finirlo, ma poi lo accantonerete. Carino e niente più.

Dreamcast						
	Grafica	83	Giocabilità	87	Dreamcast.	82
	Sonoro	84	Longevità	81		

AdPlan

noi
Seminiamo,
voi
raccogliete.

MULTIMEDIA

Voi raccogliete i frutti della nostra capillare organizzazione, della nostra professionalità maturata in anni di esperienza nel mondo della distribuzione.
Soprattutto raccogliete una qualità che viene controllata e testata direttamente alla fonte.
Ai vostri Clienti date solo il meglio.

t&t MULTIMEDIA

T&T Multimedia distribuisce:

PlayStation · Dreamcast · NINTENDO 64 · PowerTech

T&T Multimedia • Via A.Merloni, 102 • 62020 Salvalagli di Gagliole (MC) • Tel. 0737642185 • Fax 0737640679

Space Debris

Titolo
Space Debris

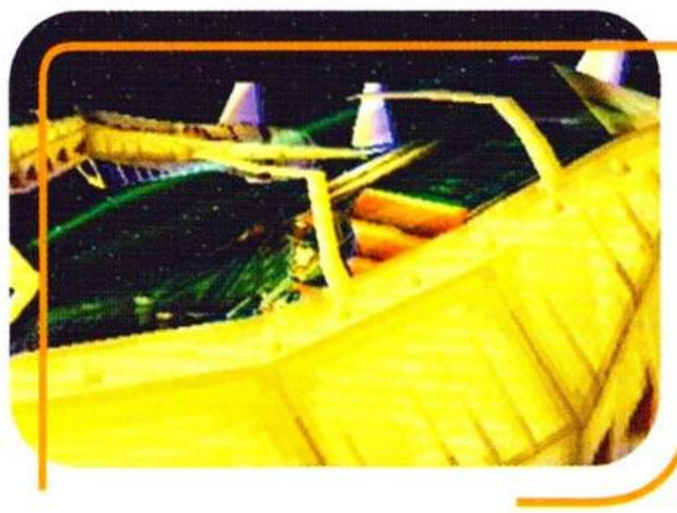
Macchina
Playstation

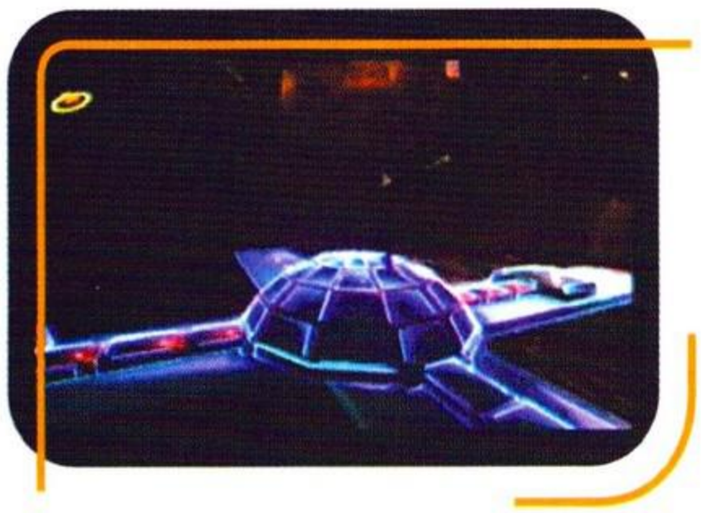
Casa Software
Rage Software

Un'astronave ad un'estremità dello schermo aspetta che gli alieni, che stanno dall'altra parte, si mostrino per nuclearizzarli uno ad uno, prima che la raggiungano con il proprio metodico incedere.

Ritorno alle origini. Sì, ancora

Lo so, può sembrare una manovra commerciale di dubbia validità, ma, come è ormai luogo comune, di questi tempi l'originalità latita di brutto, e gli sviluppatori trovano sempre più conveniente puntare le proprie attenzioni su vecchi concept, aggiornandoli solo tecnicamente e lasciando invariata la struttura generale dei giochi che "copiano". E' successo non molto tempo fa con Puchi Carat, che si ispirava in maniera più che evidente a Pong, ed ora questo Space Debris sembra voler riprendere lo stesso concetto di base che fu proprio di Space Invaders, titolo ormai leggendario, appartenente, almeno all'inizio della propria "carriera", a quella schiera di giochi che andavano con le cento lire. I bei videogiochi di una volta, tanto per dirne una. Il concetto di base di cui sopra è, a grandi linee, lo stesso che potete leggere nel cappello: si prendeva il controllo di un'astronave quasi statica, che poteva muoversi solo a destra e sinistra, e si cercava di annientare tramite raffiche letali tutti i mezzi volanti alieni che scendevano man mano dallo schermo prima che gli stessi raggiungessero la navicella comandata dal giocatore. Unico riparo contro i nemici erano dei blocchi colorati, peraltro passabili di frantumazione con qualche bordata, dietro ai quali ci si poteva nascondere. Scopo del gioco era fondamentalmente quello di resistere il più possibile. Giusto per fare un nostalgico tuffo nel passato e per sfondare un paio di porte aperte, poi, vi





Quando la vostra astronave sarà sul punto di esplodere, ve ne potrete accorgere dalle scariche di energia che emetterà.

Alcune situazioni sono parecchio caotiche, ma non preoccupatevi: limitatevi a sparare a tutto ciò che vedete.

Quando distruggete un nemico, specie se è grosso, i botti spettacolari non mancano di certo.

Il mirino con il quale puntate gli avversari non è molto preciso, ma meglio che niente...

dirò che Space Invaders ebbe un gran successo ai tempi, in gran parte imputabile al fatto che, in quegli anni, i videogiochi erano molto differenti da oggi. In effetti, se un titolo del genere uscisse di nuovo in sala giochi o su di una macchina domestica, che tipo di pubblico potrebbe avere? Chi vorrebbe spenderci dei soldi? Beh, mi risulta che dei fanatici di Space Invaders vaghino ancora per il mondo e ritengano questo gioco uno dei migliori della storia. Forse proprio su questo pubblico vuole far leva la Rage Software, che, con Space Debris, propone quella che non altro che una versione tridimensionale del popolare classico.

Ancora alieni e astronavi

Ma quali sono, in sostanza, le differenze tra la già citata struttura di Space Invaders e quella di questo suo ideale successore? Buona parte di queste differenze risiedono nella tridimensionalità: stavolta, la vostra nave è vista da dietro, e non dall'alto; questo significa che potrete spostarvi in tutte le direzioni, anche se lo schermo resterà fisso, salvo che per alcuni cambi di scenario, comunque guidati dal computer. La tridimensionalità implica anche che i nemici non vi attaccheranno più da una singola direzione, ma arriveranno invece dall'alto e dal basso, da destra e da sinistra. Anche se, diciamolo pure, il loro incedere serpeggiante in fila indiana ricorda più di un arcaico shoot 'em up. Stavolta, gli alieni sono anche più agguerriti, nel senso che vi lanciano insidiose bordate che possono ridurre parecchio male la vostra astronave. Gli elementi di scenario sono costituiti da navi e relitti spaziali, la cui presenza è però piuttosto volatile, nel senso che si sposteranno verso di voi per poi sparire dallo schermo appena vi avranno superato; non mancano i power up, senza i quali nessun vero sparatutto potrebbe sopravvivere, anche se sono quantitativamente scarsucci. Vale inoltre la pena di notare che vi sarà concessa una limitata possibilità di muovervi in avanti e indietro.

Una prima impressione

Una prima impressione non può che notare come sia avvilente che si cerchi in continuazione di attingere a classici del passato per nuove produzioni. Poi c'è anche chi si affida spudoratamente a prodotti antichi per avere successo al giorno d'oggi, come è il caso di Capcom Generations (anche se la Capcom non si limita certo a questo), ma vedere che anche nel nostro campo, come nelle varie branche artistiche, si vanno affermando dei "classici" fa un'impressione un po' strana. Space Debris sembra programmato complessivamente bene, anche se non sarà certo il titolo che porterà al limite la Playstation, salvo clamorosi cambiamenti dell'ultima ora; più che altro, c'è da vedere quanto spazio commerciale potrà trovare tra gli utenti di videogiochi moderni, abituati a tutt'altro genere di prodotti. A prima vista, dunque, questo Space Debris sembrerebbe un gioco senza troppe pretese, uno di quelli che passano nel complesso inosservati, ma, in fin dei conti, questa è solo una preview, e quanto visto lascia senz'altro ampio spazio ai miglioramenti. Ne consegue che la cosa migliore da farsi è aspettare fiduciosi che esca il titolo definitivo e vedere se riuscirà effettivamente ad essere più bello di quanto fu Space Invaders ai suoi tempi.

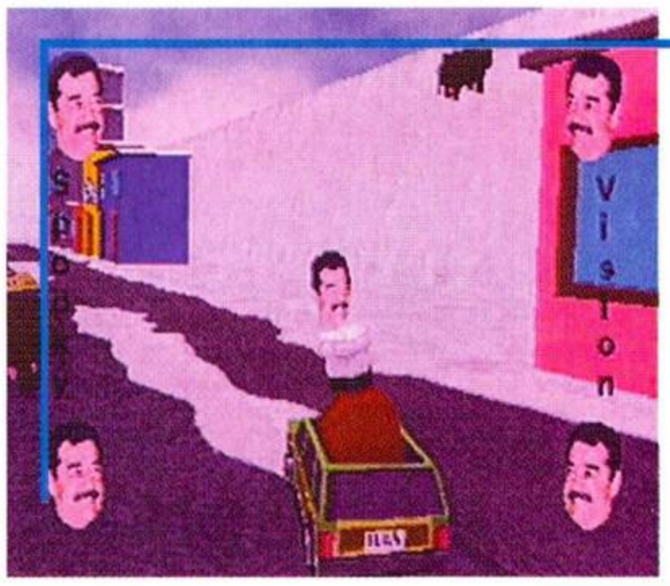
Contrariamente a quanto accedeva in Space Invaders, qui i nemici vi bersaglieranno a volontà.

South Park Rally

Titolo
South Park Rally

Macchina
Playstation

Casa Software
Acclaim



Quando si dice di un gioco che sfida il buon gusto....

Ancora al parco meridionale

E' uscito diversi anni fa, e pochi se lo ricorderanno: Toilet Kids era uno shoot 'em up per PC Engine pieno zeppo di cacche, gabinetti e sanitari in genere; al tempo, la recensione su Consolemania lo etichettò come un prodotto ai limiti del buongusto. Ma, ai tempi, non c'era ancora South Park. E cos'è questo South Park? Come giustamente sottolineato dal noto critico d'arte contemporanea S. P. sul numero 8 di una altrettanto nota rivista specializzata (ma non in arte contemporanea), South Park è "una serie televisiva - secondo la recente moda, iniziata qualche anno fa con i Simpson - che vede i cartoni animati come uno specchio sarcastico, spietato e un po' surreale della società moderna". Nei paesi in cui viene trasmesso, questo cartone animato ha un successo notevole, tanto che lo conoscono più o meno tutti anche in Italia, benché non sia mai passato sulle nostre reti, anche se da diversi mesi si vocifera che prima o poi arriverà. Per quel che se ne sa, i personaggi principali di South Park sono dei ragazzini dal lessico parecchio scurrile, e quindi molto realistico, impegnati in avventure quotidiane ma con una certa dose di iperbole delle paturnie e delle ossessioni di fine secolo. Anzi, di inizio secolo, visto che, quando leggerete questo articolo, il Ventesimo secolo sarà già passato. Sta di fatto che le leggi del marketing impongono che qualsiasi cosa abbia successo debba passare attraverso un ampio e lungo processo di merchandi-

Per acquisire maggiore velocità, potrete raccogliere dei power up, come ha fatto quell'auto a destra....

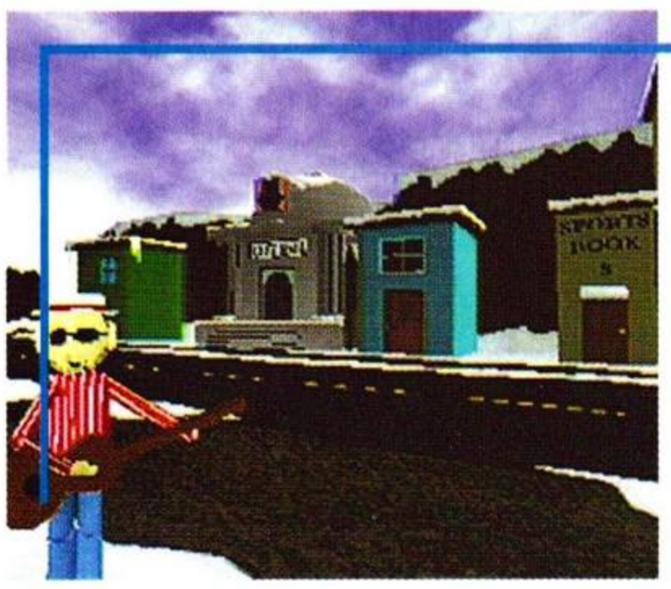
Questo percorso vi costringe ad affrontare un vulcano, con relative colate di lava e fiumi di magma.

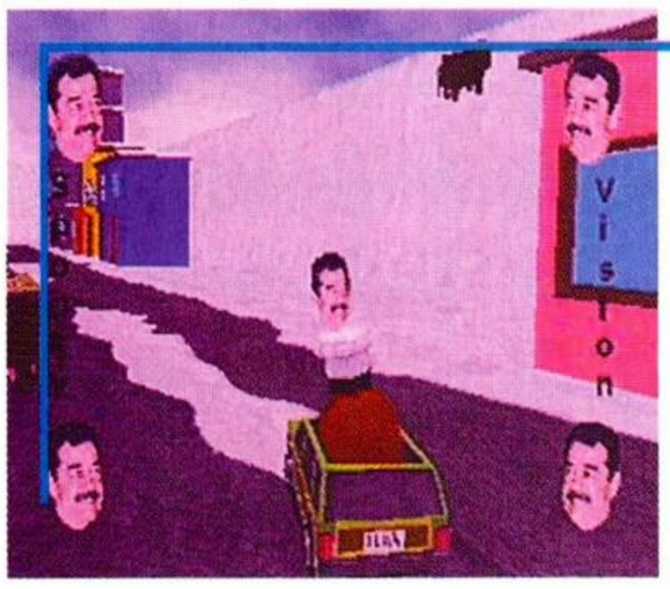
Il massacro di animali selvatici è una costante dei giochi di South Park; in questo caso, dovrete investirli

sing, del quale i videogiochi fanno parte sempre più spesso. E, dopo una valanga di tie in ispirati ai Simpson (nessuno dei quali particolarmente riuscito, in realtà) e un paio di giochi su Beavis & Butt-Head (anch'essi poco interessanti), ecco arrivare l'inevitabile caterva di titoli riguardanti South Park. Il primo, uno sparatutto in soggettiva, non era certo il tipo di gioco che resta impresso nella memoria per le sue qualità, quanto piuttosto per i sudori freddi che suscita vedere un titolo del genere su di una Playstation (ed è uscito anche per PC!). Il secondo è una specie di gioco a quiz molto legato alla cultura e all'attualità americane e che quindi sarebbe largamente incomprensibile per un abitante della Penisola (ma vi assicuro che non vi perdete niente). Il terzo, eccolo qui, è un gioco di guida.

Crash, Mario e i Chocobo

Giusto per citare i principali concorrenti di questo titolo, anche se non tutti su Playstation. South Park Rally, in effetti, ha senz'altro i vari Mario Kart et similia come punti di riferimento principali, dato che i vostri pupilli gareggeranno su dei bizzarri kart attraverso percorsi pieni di ostacoli e insidie varie. E, ad una prima occhiata, sembra che poco e nulla di nuovo aggiunga a quanto già detto nel campo, ma, per un parere definitivo in questo senso, sarà meglio aspettare la recensione. Intanto, possiamo notare come South Park Rally proponga le solite modalità di gioco (ovvero arcade e campionato), oltre alla possibilità di vedersi delle corse senza parteciparvi effettivamente. Come da tradizione, all'inizio del gioco si sceglie il proprio personaggio tra una nutrita serie di apparizioni più o meno importanti di South Park, tra cui, tanto per trasgredire, i programmatori hanno piazzato anche gente dagli emblematici nomi di Death, Satan e Jesus (e non sono casuali; date un'occhiata alle foto). A questo punto, si parte con il gioco vero e proprio. La prima cosa che si nota rispetto agli altri titoli del genere è una scritta, nella parte inferiore sinistra dello schermo, che vi assegna un obiettivo di un qualche tipo; la funzione esatta di questo non è ancora ben chiara, ma si tratta, in genere, di trovare un altro personaggio o un oggetto disperso per il percorso. A tale scopo, dovrete seguire un'apposita freccia blu che ve lo indicherà non appena vi ci approssimerete. Durante la gara, dovrete raccogliere i soliti bonus che potenzieranno momentaneamente la vostra auto e/o vi forniranno della armi addizionali. Tanto per essere originali, infatti, i programmatori hanno inserito la possibilità di dare fastidio agli avversari con spari di vario tipo, tutti altamente fuori di cocozza in pieno stile South Park (come il lancio di cani inferociti o di proiettili di dubbio gusto). Non mancano, come accennavo poco sopra, i power up che aumentano la velocità del vostro mezzo, qui presentati in forma di puzzette....





A South Park le visioni spettrali (spooky vision) sono piuttosto insolite...

Sapete chi è quel tizio sulla nuvola e con l'aureola che sta tamponando l'auto davanti?

E stavolta ce la fa?

E chi lo sa? Questa è solo una preview, ma non vi nascondo che quello che ho visto non lascia ben sperare. Ma insomma, possibile che non riescano a realizzare un gioco su South Park decente? No, forse, mi sto sbilanciando troppo. Ad ogni modo, potete vedere voi stessi la povertà della grafica e, una volta in movimento, la corsa non dà una buona impressione di velocità, dato che i mezzi sembrano tutti piuttosto lenti. Non ci resta che sperare che i difetti del gioco siano corretti nella versione definitiva, mentre io spero che l'aver scritto la preview mi immunizzi dalla recensione...

Gran Turismo 2

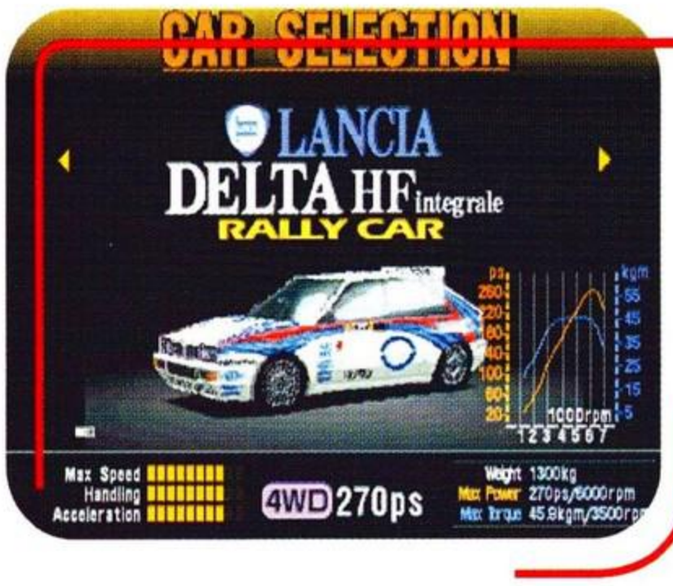
Titolo
GRAN TURISMO 2

Macchina
Playstation

Casa Software
Sony

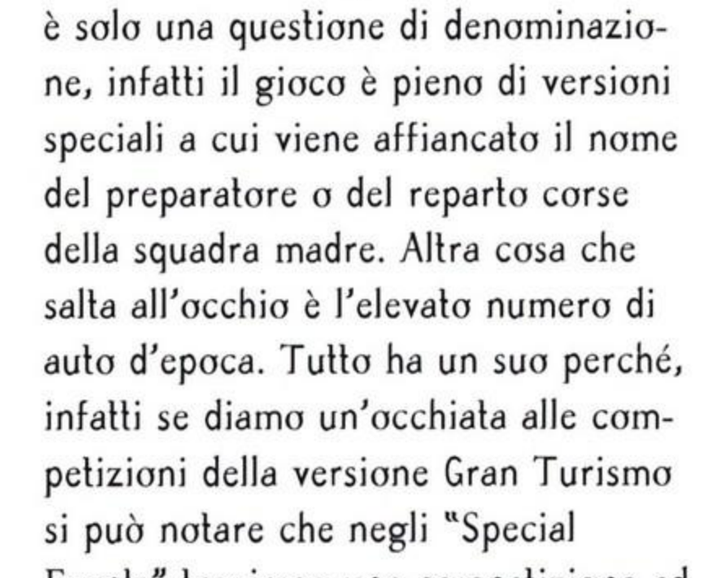
4 case automobilistiche, 47 differenti competizioni (più campionati monomarca per molte delle case presenti), 21 tracciati (soprattutto stradali ma anche qualche bel tracciato "offroad")...

No non è la mia letterina per Babbo Natale, neanche la lista dei desideri per il Genio della lampada, è parte di quello che potete trovare nell'attesissimo seguito del mitico "Gran Turismo". Finalmente dopo tanto penare ecco che mi arriva Il Gioco che stavo aspettando. Combattuto tra l'andare a dormire (erano le quattro di mattina quando l'ho avuto tra le mani - che già iniziavano a sudare per l'emozione) e accendere immediatamente la mia fida PSX per cominciare a vedere la lunga lista di novità preannunciate a più riprese nel periodo in cui il gioco era in preparazione, con il risultato di rimanere attaccato al joypad fino al ritorno della notte. Alla fine sono riuscito a trattenermi e dopo una breve dormita mi tuffo sulla confezione e inizio a fare la conta su quale dei due CD inserire per primo. Si ho detto due CD, non ve lo avevo detto?!? Che sbadato... Questa è la prima novità a cui si va incontro; un CD per il gioco in modalità arcade, l'altro per la modalità Gran Turismo. Quando anche voi vi ritroverete davanti a questa scelta mi permetto di consigliarvi di iniziare con quello dell'arcade, per il semplice fatto che su quest'ultimo trovate la



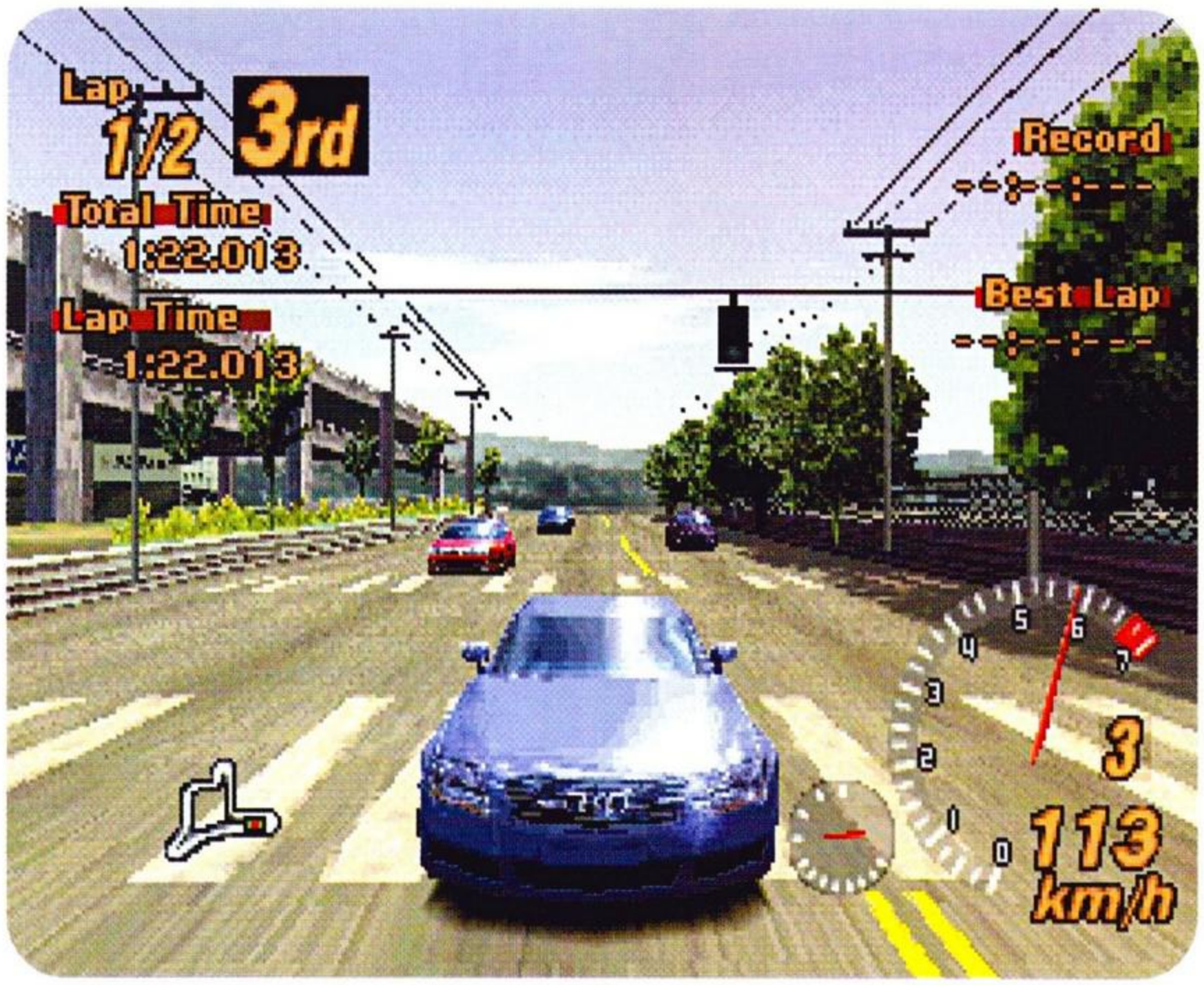
presentazione del gioco, cosa assolutamente imperdibile! Come detto nel titolo i numeri di questo gioco si sono dilatati parecchio; alla case automobilistiche americane, inglesi e giapponesi (aumentate anche loro) se ne aggiungono altre del vecchio continente. Frugando qua e là tra i listini delle auto nuove e usate noto subito la mancanza delle "Limited Edition" tanto ambite nella prima versione. Ma è solo una questione di denominazione, infatti il gioco è pieno di versioni speciali a cui viene affiancato il nome del preparatore o del reparto corse della squadra madre. Altra cosa che salta all'occhio è l'elevato numero di auto d'epoca. Tutto ha un suo perché, infatti se diamo un'occhiata alle competizioni della versione Gran Turismo si può notare che negli "Special Events" troviamo una competizione ad esse riservata. Sempre a proposito di competizioni diciamo che queste sono

divise in quattro grandi gruppi; "Gran Turismo League" competizioni aperte a tutti i tipi di vetture, "Special Events" con gare riservate a vari tipi di auto (sono presenti le categorie della prima versione tipo lightweight, per fare un esempio, più una serie immensa di altre categorie; ad esempio gare riservate alle auto cabrio piuttosto che a quelle d'epoca come detto poco fa e tante altre), "Dirty Events" la tanto attesa sezione del gioco riservata ai rally (ed accessibile solo con le apposite versioni delle auto) e ,dulcis in fundo, la sezione "Endurance" (!!!); un gruppetto di gare extralunghe fatte apposta per togliervi il sonno. A queste dovete aggiungere gli eventi organizzati da buona parte dalle singole case automobilistiche e riservate a precisi modelli o versioni. L'accesso alle gare è limitato oltre che dal tipo di patente necessaria (e spesso dal tipo di auto)

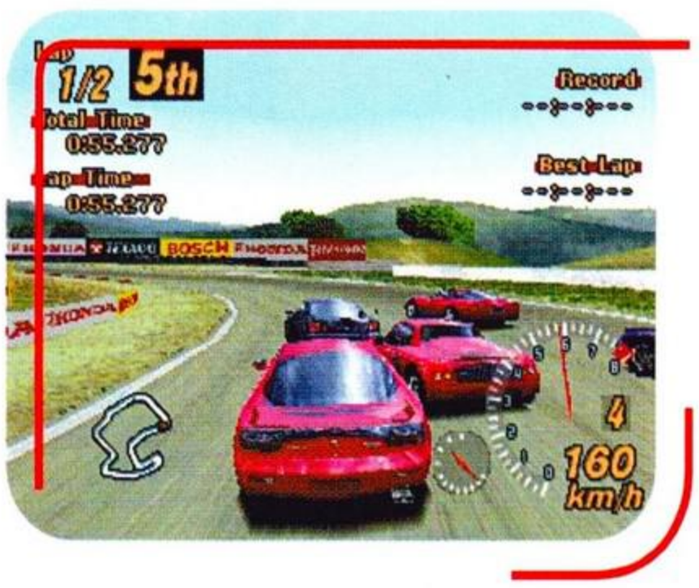


anche dal numero di cavalli (esistono anche gare senza questo tipo di limitazione). Il tutto si svolge su un numero di tracciati di tutto rispetto (21 se non sbaglio), tanto per cominciare tornerete ad avere a che fare con quelli che già ben conoscete (si, si proprio i cari vecchi "Trial Mountain", "Autumn Ring", ecc.) a questi se ne vanno ad aggiungere altri ugualmente belli, avvincenti e ben realizzati con anche

un paio di location cittadine (Seattle e Roma con passaggio sotto il Colosseo) oltre agli sterrati per i rally. Alcune aggiunte sono state fatte anche per i pezzi a disposizione per le elaborazioni, in questo caso le novità sono poche (anche perché era difficile allungare la già copiosa lista) e riguardano dispositivi abbastanza sofisticati (tipo il dispositivo di controllo della stabilità e altri gadget simili). Altre novità riguardano le patenti che sono passate da tre a cinque e le prove per ottenerle sono passate da otto a dieci, oltre questo per ogni prova è disponibile una dimostrazione (cosa molto utile soprattutto adesso visto che ho in mano la versione giapponese e le spie-



gazioni scritte delle prove mi risultano abbastanza incomprensibili). Per il resto troviamo ancora sia l'autolavaggio, sia il circuito per provare le vetture mentre si aggiunge un "negozio" fatto solo ed esclusivamente per comprare i cerchi in lega(!!!). Come ben sappiamo tutti, la pubblicità paga... I menù sono equivalenti a quelli della precedente versione ma con alcune novità a livello grafico; durante il gioco la situazione è quasi invariata a livello visivo mentre è leggermente cambiato (e secondo me migliorato) il "feeling" che si ha con l'auto. Questo probabilmente dipende dal fatto che la nuova modalità Rally prevede un tipo di comportamento diverso da parte delle vetture e questo può avere influenzato anche il comportamento su asfalto. Qui però devo segnalare un piccolo grande "bug", infatti c'è una situazione (parafango posteriore della vostra auto contro parafango anteriore di un'auto avversaria) in cui le carrozzerie si compenetrano. Può darsi che il dilatarsi eccessivo dei tempi d'uscita del gioco abbia indotto la Sony a prendere posizione e pretenderne l'uscita nonostante la presenza di questo piccolo difetto. Contando però che da quando sto scrivendo a quando uscirà la versione europea del gioco deve passare ancora un mese, c'è tutto il tempo per far si che in quella versione non contenga l'errore. Per concludere parliamo dei premi, il cui sistema di attribuzione è cambiato. Infatti ora quando scegliete a quale evento partecipare non dovete più affrontare un campionato (tranne in alcuni casi), ma dovete affrontare le varie gare separatamente. Questo significa che non avrete più i soldi per ogni singola gara e quelli per il campionato ma solo i primi. Se poi aggiungete che i pezzi di ricambio sono aumentati di prezzo... Anche il sistema di attribuzione delle auto bonus è cambiato (non mi è ancora del tutto chiaro come funziona), e per riuscire a vincere la prima dovete farne di strada! Insomma gli ingredienti per divertirsi moooolto a lungo ci sono tutti.



ACTION GAME ACTION GAME ACTION GAME ACTION GAME ACTION GAME ACTION GAME

ACTION GAME

via Col di Lana, 2-MILANO

VIDEOGAMES AND COMPUTER SHOP

Tel 02- 89 42 07 32
fax 02- 89 42 87 22

PlayStation Dual Shock
+modifica universale
+cavo scart con r.c.a.
L. 279.000
+2° pad Dual Shock
+memory card 1MB
L. 318.000

MODIFICA UNIVERSALE
L. 50.000
in 10 minuti

Dreamcast
MODIFICA UNIVERSALE
L 119.000

Dreamcast™

Japan L. 399.000 + modifica universale L.499.000

Europea L. 499.000 + modifica universale L.599.000

OLTRE 400 GIOCHI DISPONIBILI

Tomb Raider 4
TELEFONARE

L.79.000

L.139.000

Star Gladiator 2
L.139.000

Crash Team Racing
L.95.000

L.99.000

L.119.000

Bungaion
L.139.000

Jade Cocoon
L.99.000

L.99.000

TELEFONARE

Virtual On 2
L.139.000

Spyro 2
L.95.000

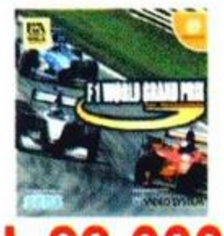
L.99.000

L.109.000

Jojo
L.129.000

Tarzan
L.95.000

L.99.000



L.99.000

Shen-mue

Gran Turismo 2
TELEFONARE

L.99.000

TELEFONARE

Virtua Striker 2
L.149.000

Vasto assortimento di titoli da L.39.000

GIOCHI NUOVI A PARTIRE DA L. 29.000

ACTION FIGURES
da L.19.000

Vasto assortimento di giochi a partire da L.29.000

I prezzi sono IVA inclusa. Le offerte sono valide fino ad esaurimento scorte. Non si effettuano spedizioni. Tutti i marchi e I loghi citati sono di proprietà delle legittime case.

L'angolo di TGM

In natura, nulla si crea, nulla si distrugge, ma tutto si trasforma. Tranne il TGM Corner...

SWAT3

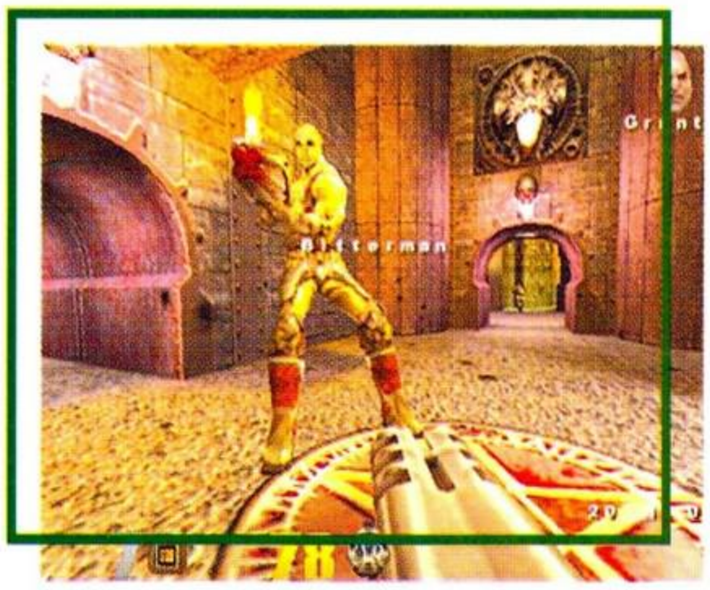
Non sono per niente un militarista, però dopo essere stato in Inghilterra a una sublimazione di un corso SWAT (la polizia speciale di Los Angeles), mi sono esaltato come non mai. Il gioco riesce a raccogliere lo stesso grado di esaltazione provato dal vero e forse è anche meglio dei vari Rainbow Six e compagnia bella. "DROP YOUR WEAPON NOW!", "GET DOWN TO THE GROUND!", "POLICE, PUT YOUR HANDS ABOVE YOUR HEAD!". Queste sono le frasi prese direttamente dal Bignami della Cattiveria, con le quali (anche un po' di piombo non guasta), dovrete fare man bassa di terroristi, ostaggi e compagnia bella.

FOOTBALL MANAGER 2000

C'erano una volta i manageriali di calcio: belli con tanto testo sullo schermo, database ultra completi, realistici, aggiornati. Poi arrivò il manageriale della EA Sports e le cose cambiarono; in peggio.
Football Manager 2000 riprende la tradizione dei più classici gestionali di calcio, abbellendolo con un sacco di fronzoli, una grafica discreta ma una valanga di bug (e visto che siamo in inverno e nevica ci sta pure bene sta descrizione...).
Se proprio volete giocare a un manageriale, buttatevi sulla nuova versione di Championship Manager che fate prima.

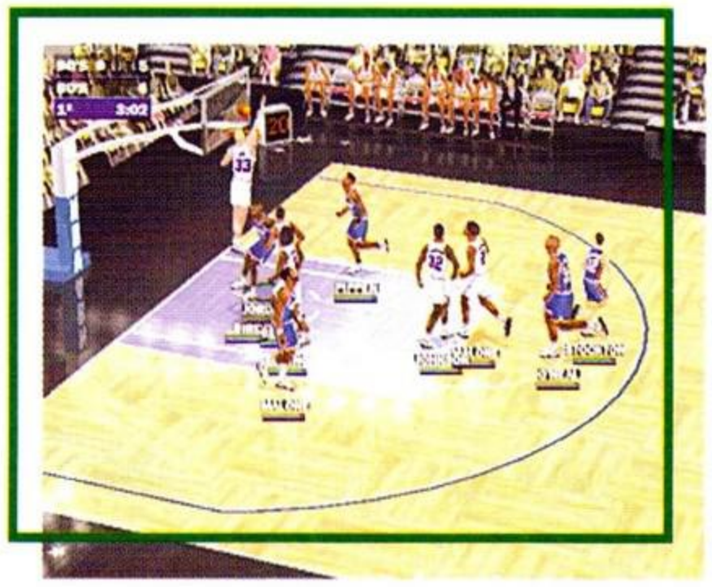
QUAKE 3 ARENA

Il delirio è finalmente giunto tra di noi. Nulla ha più un senso da quando Quake 3 Arena è uscito dalla fase di testing ed è arrivato sugli scaffali. Nulla. Non lavoriamo più, passiamo le giornate a dire oh, ma l'hai vista la mappa quella con la nebbia? - no, c'era nebbia (battuta).
Stiamo vivendo nell'attesa del giorno in cui ci arriveranno i computer nuovi, così potremo finalmente provare la nuovissima Rete dell'ufficio e spingerla verso limiti inumani.



Bravi possessori di Playstation, abbiamo finalmente trovato un gioco che, almeno parzialmente, ci distoglie dal consumare i pad giocando a Winning Eleven 4. Voi al limite potete giocare a Quake 2 e probabilmente non potrete mai trastullarvi con questo capolavoro di tecnica, divertimento e cattiveria allo stato d'eccellenza.
Sparare, saltare, urlare, vedere gli schizzi del vostro avversario sparpagliarsi a raggiera imbrattando i muri circostanti. Una libidine unica...
Avete capito di che gioco si tratta, no?

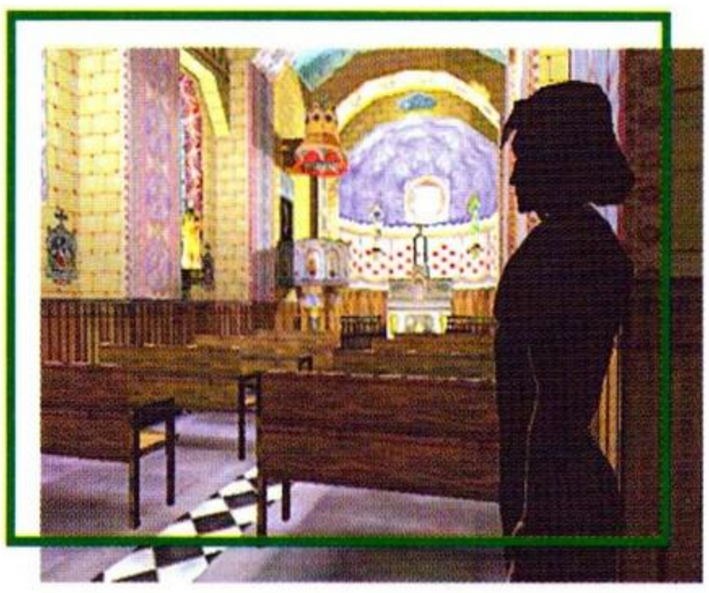
NBA LIVE 2000



E' giusto così, gli americani devono fare i giochi di cui hanno la competenza, mica i giochi di calcio. E così anche questo NBA Live 2000 perpetua la serie del migliore gioco di basket in assoluto e ancora una volta fa centro (o sarebbe meglio dire "ciuffo", ma questa la capisce solo chi ha giocato a basket!): tra le solite opportunità di editing vario, campionati e via dicendo, è stata aggiunta anche una possibilità di fare incontrare le stelle degli anni '80 con quelle degli anni '90. Peccato che in alcuni casi si tratti degli stessi giocatori (e chi ha orecchie per intendere...).
Eccellente.

GABRIEL KNIGHT 3

Dopo anni di silenzio, il buon vecchio Gabriel Knight torna sui nostri monitor e, grazie al cielo, è un terzo episodio che non delude le aspettative. Se amate le avventure grafiche di un certo stile, " Se



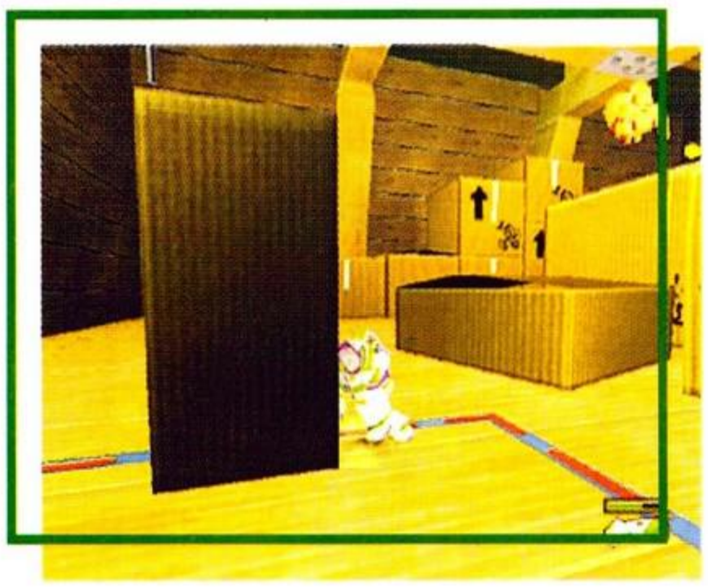
non vi aspettate orrori a spron battuto e sangue a ogni angolo" (come ci insegna il maestro Xam), Gabriel Knight è sicuramente un acquisto da prendere in considerazione, anche perché su console non esistono titoli analoghi, se si esclude Discworld Noir.
Peccato solo che l'ultima produzione Sierra sia macchiata da una non perfetta realizzazione tecnica e qualche animazione decisamente grossolana.

OPPOSING FORCES

Che Half Life sia uno dei titoli più incredibili della passata stagione è innegabile. Che il suo data disk non offra nulla di nuovo lo è altrettanto, nel senso che a parte qualche chicca come delle armi nuove, un punto di vista totalmente inedito (in HL impersonavate lo scienziato Gordon Freeman, mentre in OF siete un Marine mandato a ripulire la Black Mesa), qualche mappa per il multiplayer e niente più. Insomma, tanto divertimento ma riservato solo agli appassionati: e, visto il prezzo, non è che ve lo regalino proprio...

TOY STORY 2

Non sono riuscito a vedere il film durante la mia recente trasferta statunitense e non sono riuscito ad andare nemmeno all'anteprima italiana (però alla sera ho visto i Dream Theater, mica nulla...). A questo punto, devo anche essere sincero fino in fondo: non sono ancora riuscito a vedere il gioco, ma da quello che ha intuito leggendo la recensione del prode FBS, posso dire che è come me l'aspettavo: un platform carino ma niente di più, esattamente come Tarzan.
Consigliato solo agli amanti dei film Disney.



SUPREME SNOWBOARDING

Cadono i governi, cadono le foglie, cadono un sacco di cose e anche il mito che voleva le console come piattaforma unica per simulare lo

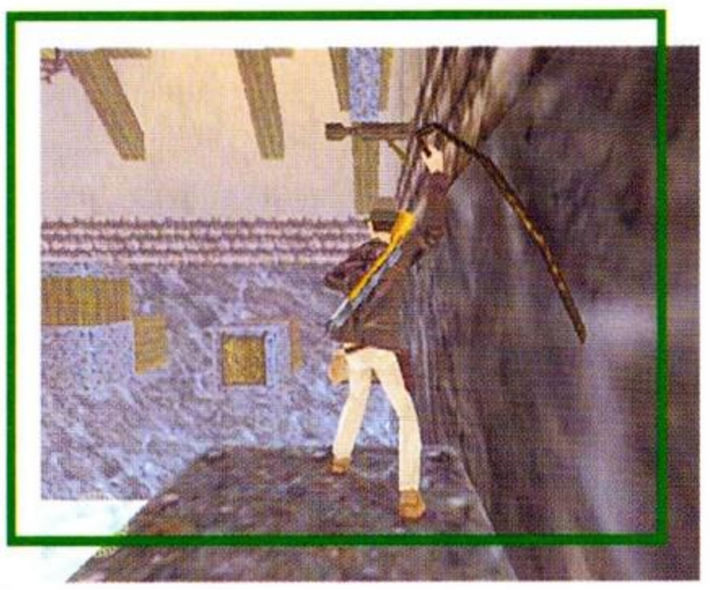
snowboard è caduto. In agosto, mi ero recato a Nizza per visionare il titolo concepito dagli Housemarque e prodotto dalla Infogrames e ne rimasi abbacinato dalla beltade grafica, assolutamente eccezionale. Il gioco finito mi ha impressionato ancora di più e da la paghetta a tutti i vari Cool Boarders, Burrrn e non Burrrn. Eccezionale.

REVENANT

In attesa che il buon vecchio Diablo goda di nuova linfa con il suo seguito, gli appassionati di RPG/arcade troveranno in Revenant un discreto passatempo. Dico discreto perché il buon NKZ, uno che mangia pane e giochi colossali da finire nei ritagli di tempo (se avete pianto sangue per finire Xenogears e avete buttato nel cesso molte ore importanti della vostra vita, sappiate che il soggetto di cui sopra è riuscito a terminarlo nella pausa caffè dalle 14.30 alle 16, il classico ritaglio di tempo e in non più di due settimane. Siete tutti dei lamer...).
Peccato che si sia rivelato troppo facile e un po' sbilanciato.

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

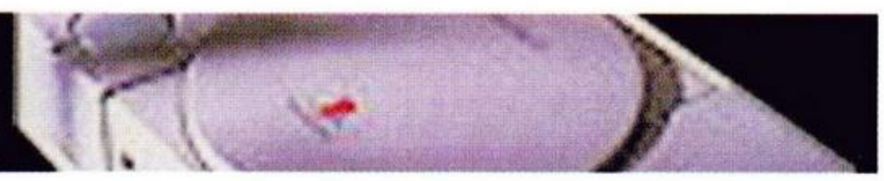
Nooooo, Indy è tornato finalmente tra noi (più o meno come Gabriel Knight, ma sono scarso di fantasia oggi...), ma questa volta non c'è nessun film dal quale prendere ispirazione. Finalmente, il personaggio che ha dato l'ispirazione a Tomb Raider ha finalmente un'avventura tridimensionale degna di questo nome, anche se tutto sommato non si tratta dello stato dell'arte dei videogiochi. Che cosa sta succedendo alla Lucas? Un tempo ogni titolo era un successo, mentre ora...



CheatMania

Ha cambiato nome ma è sempre il caro buon vecchio CYC... Che altro potrei aggiungere? Niente... Quindi cordialità natalizie in ritardo ma in anticipo quando le scrivo.

PlayStation BUSTER



CLOCK TOWER 2: THE STRUGGLE WITHIN

Sound test: nella schermata dei test, premete sinistra, cerchio, basso, triangolo, destra, quadrato, alto, croce, L1, R2, L2, R1 + start. La voce "sound test" apparirà, come per magia, nel menu "option mode".
Visualizza le biografie dei personaggi: sbloccate tutti e tredici i finali, quindi selezionate il "pamphlet mode": una nuova opzione di nome "guide" vi permetterà di visualizzare i dati di tutti i caratteri.
Indossa un'uniforme scolastica: nella schermata dei titoli, tenete premuti L1 + R2 + SELECT + TRIANGOLO e iniziate la partita premendo start.

READY 2 RUMBLE

Intro alternative: tenete premuti quadrato e cerchio mentre selezionate il vostro personaggio.
Ripristina l'energia: quando un pugile è stato abbattuto, premete rapidamente i pulsanti del controller per ripristinare l'energia perduta.

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Chiave della boutique: per recuperarla, terminate il gioco in meno di sette ore di gioco.
Costumi addizionali: dopo aver recuperato la chiave della boutique, potrete recuperare tre costumi addizionali terminando il gioco a difficoltà hard; il vostro grado finale determinerà quanto velocemente potrete disporre dei nuovi vestiti: una "A" li sblocca tutti e tre, una "B" due, una "C" solo uno.
Epiloghi: per sbloccare una delle otto biografie dei personaggi, completate il gioco a difficiltà hard (il vostro grado determinerà quale epilogo verrà sbloccato).
Combatti Nemesis: ogni volta che Nemesis sarà sconfitto, farà cadere un oggetto speciale:

Combattimento	Oggetto
1	parte A dell'aquila
2	parte B dell'aquila
3	spray di pronto soccorso
4	Benelli M3S parte A
5	Benelli M3S parte B
6	spray di pronto soccorso
7	munizioni infinite

The mercenaries - sottogioco: per sbloccare questo sottogioco è necessario terminare il gioco in tutti i livelli di difficoltà. NB: durante il sottogioco uccidere i seguenti mostri vi regalerà tempo extra:

Mostro	tempo (in secondi)
corvo	1
cacciatore	6
Nemesis	10
persone	20
ragno	5
zombie	3

VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE

Schermate delle password: sottolineate "game status" nel menu delle opzioni, quindi premete L1 + R1.
Fuoco rapido: inserite "RAPID FIRE" come password.
Solitario (arcade mode): inserite le parole "HOME ALONE" come password.

NHL 2000

Come far pronunciare al cronista i nomi dei giocatori creati: se utilizzate nomi comuni, come per esempio "Andy", i cronisti saranno in grado di pronunciarne i nomi durante i loro commenti.
Squadra dell'EA: per poterla utilizzare incominciate a giocare in modalità exibition e premete L2 e R2 ripetutamente.

TWISTED METAL 4

Attacchi avanzati: questi codici possono essere digitati durante il gioco per eseguire un attacco speciale:

Congelamento: sinistra, destra, alto, alto.
Teletrasporto: alto, alto, basso, basso.
Invincibilità: basso, basso, alto, alto.
Salto: alto, alto, sinistra.
Attacco massiccio: alto, basso, alto, basso, alto.
Attacco da dietro: destra, sinistra, basso, basso.
Congelamento da dietro: sinistra, destra, basso, basso.
Attacco massiccio da dietro: alto, basso, alto, basso, basso.
Scudo: alto, alto, destra.

Tutte le munizioni da raccogliere forniscono napalm: nella schermata delle password, premete destra, sinistra, R1, destra, cerchio.
Il computer spara solo al primo giocatore: nella schermata delle password, premete destra, triangolo, destra, triangolo, L1.
Armi speciali infinite: nella schermata delle password, premete triangolo, L1, basso, triangolo, alto.
Come salvare i settaggi del gioco: nella schermata delle password, premete start, start, start, start, quindi recatevi nelle opzioni e configurate il gioco secondo i vostri bisogni; quando sarete usciti dal menu delle opzioni, vi verrà chiesto di salvare: i settaggi da voi impostati verranno quindi automaticamente caricati ogni volta che accenderete la console.
Sblocca tutti i personaggi e i livelli segreti: per ogni livello portato a termine con successo nella modalità "tourneament", verrà sbloccato un livello segreto di deathmatch. Portando a termine tutto il gioco una volta si sbloccheranno invece tutti i personaggi segreti: Sweet Tooth, Moon Buggy, Super Thumper, Super Axel, Super Auger, Super Slam, RC Car, Minion, e Crusher.

SUPERCROSS 2000

Figure extra: una volta che siete in volo tenete premuto cerchio e digitate le seguenti combinazioni:

Cordova: sinistra, alto, destra.
Nothing: destra, alto, sinistra.
Cliff Hanger: destra, basso, sinistra.
Bonzai: sinistra, destra.
Side Heel click: destra, sinistra.
Vert Fenter Grab: basso, alto.
Superman: sinistra, basso, destra.
Seran Wrap: alto, destra, basso.
FenderGrab Super: alto, sinistra, basso.

Nintendo 64 BUSTER

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX

Password (Recruit):

Livello	Password
02: Red Wolf	I2DIS2Q22MQQ
03: Sun Devil	BJDBC3Q22WQQ
04: Eagle Watch	BZDBSMQZZ!QQ
05: Ghost Dance	CJTCCQQ2FGSQ
06: Fire Walk	K2TK65Q2F4SQ
07: Lion?s Den	T2TT68QGF!WQ
08: Deep Magic	5JR5LIQGGGSQ
09: Lone Fox	52T572Q4G4SQ
10: Black Star	VJVVLJQGGWSQ

Password (Veteran)

Livello	Password
02: Red Wolf	IZLIS2RF2MQQ
03: Sun Devil	BJJBC3RF25QQ
04: Eagle Watch	BZJBSMRF28RQ
05: Ghost Dance	CZBCS5RFFMRQ
06: Fire Walk	DJBDCYRFF5RQ
08: Deep Magic	LZBDS8R2F8RQ
09: Lone Fox	MJB2DIR2G2RQ
10: Black Star	2ZB2T2R2GMQQ
11: Wild Arrow	FJJFD3R2G5RQ
12: Mystic Tiger	FZJFTMR2G8RQ

ARMORINES: PROJECT S.W.A.R.M.

Corri più veloce: mettete il gioco in pausa e selezionate la voce "cheats"; inserite quindi la parola "SONIC" per correre al doppio della velocità.

DONKEY KONG 64

Battle mode: per disporre di una modalità battle segreta, trovate per lo meno un altro Kong nella modalità adventure, e almeno 3 Kong per disporre di addirittura 4 battle mode segreti.

READY 2 RUMBLE

Personaggi bonus: per guadagnare un nuovo personaggio, dovete vincere il titolo per le cinture bronzo, argento, oro. Ripetendo l'operazione, si sbloccherà un altro nuovo personaggio e così via. I personaggi sono selezionabili nelle modalità "championship" e "arcade".
Rumble mode combo: guadagnatevi le lettere R U M B L E durante il round, quindi premete A + B per inzializzare le rumble combo del vostro lottatore.

WINBACK: COVERT OPERATIONS

Tutti i personaggi nella modalità multiplayer: nella schermata principale, quando vi verrà detto di premere start, premete invece: alto, basso, basso, destra, destra, destra, sinistra, sinistra, sinistra, sinistra, C-alto + start.
Trial mode (vi permette di giocare tutti i livelli senza finire il gioco): nella schermata principale, all'apparire della schermata che vi invita a premere start premete: alto, basso, basso, destra, destra, destra, sinistra, sinistra, sinistra, sinistra, C-basso + start.
Munizioni infinite: portando a termine il gioco a livello di difficoltà normal potrete giocare con Max Power, il che equivale a disporre di munizioni infinite con tutte le armi.

Dreamcast BUSTER

RIPPIN' RIDERS

Costumi alternativi: tutte le volte che terminerete il gioco con un personaggio differenti, un costume extra sarà a vostra disposizione.
Snowboard extra: per sbloccare le tavole extra dovete superare il punteggio massimo per ogni pista.

DYNAMITE COP

Bonus game: per poter giocare al gioco nascosto, completate tutte le missioni.
Livello extra: collezionate tutte le immagini e completate tutte le missioni evitando l'uso di continue.
Missioni extra: portate a termine le prime tre missioni senza terminare i continue, e potrete giocare anche alle missioni 4, 5, 6.
Crediti infiniti e pistola tranquillizzante: terminate le missioni 1, 2, 3 senza utilizzare nessun continue.
Gioca nei panni di Bruno dall'arcade di Die Hard: collezionate tutti i pezzi dell'immagine nel gioco per poterlo selezionare.
Gioca nei panni di Cindy dall'arcade di Die Hard: selezionate Ivy e tenete premuto start.

EXPENDABLE

Vite extra: mettete il gioco in pausa e premete A, B, X, Y, grilletto sinistro, grilletto destro, alto, basso, sinistra, destra.
God mode e tutte le armi: mettete il gioco in pausa e premete alto, basso, sinistra, destra, grilletto sinistro, grilletto destro, sinistra, destra, start.
Granate: mettere il gioco in pausa e premete basso, basso, basso, basso, basso, alto, alto, alto, alto, grilletto destro.
Vincita istantanea: mettete il gioco in pausa e premete grilletto sinistra, grilletto destro, grilletto sinistro, grilletto destro, sinistra, destra, sinistra, destra, Y, X.
Selezione del livello: mettete il gioco in pausa e premete alto, basso, alto, basso, alto, basso, sinistra, destra, destra, Y.
Passa al livello successivo: mettete il gioco in pausa e premete Y, Y, X, X, grilletto sinistro, grilletto destro, basso, basso, alto, alto.
Scudi: mettete il gioco in pausa e premete alto, basso, sinistra, destra, X, alto, basso, sinistra, destra, Y.

AIRFORCE DELTA

Aerei bonus: completate con successo tutte e 30 le missioni per sbloccare i seguenti apparecchi: Sea Harrier, AV-8B Harrier II, F/A-18C Hornet, F-15E Strike Eagle, Su-27B Flanker, Su-34 Platypus, S-37 Berkut, MiG-1.44 MFI.
Svolazza attraverso gli edifici: quando state volando in una zona piena di costruzioni può capitarvi di andare addosso a qualcosa; non più! Se siete sul punto di scontrarvi con qualcosa, mettete velocemente il gioco in pausa e cambiate la vostra visuale premendo Y e B contemporaneamente. Una volta tolta la pausa, potrete attraversare l'oggetto davanti a voi senza conseguenze.
Opzioni speciali: portate a termine tutte e 30 le missioni a difficoltà normal per sbloccare una sezione speciale del menu delle opzioni.

>2300 ORE DI VOLO CON
ACE COMBAT.
>134 NEMICI ABBATTUTI.
>NOME IN CODICE:RAPTOR.

ACE COMBAT 3.
ANCORA PIÙ SPETTACOLARE, ANCORA PIÙ ENTUSIASMANTE.

ACE COMBAT 3
electrosphere ™

LA PIRATERIA SOFFOCA LA FANTASIA.

PlayStation®

SOLO PER PLAYSTATION.

namco

Mi hanno dato in mano un giocattolo da 50 milioni di dollari e armi sufficienti per spazzare via qualsiasi cosa dal cielo e dalla terra. Ma non bastano le ali e una buona mira per rimanere lassù, ci vuole istinto. L'ho capito il giorno della mia prima missione, quando un missile aria/aria mi si è attaccato alla coda. Non pensavo che avrei riportato a casa la pelle.

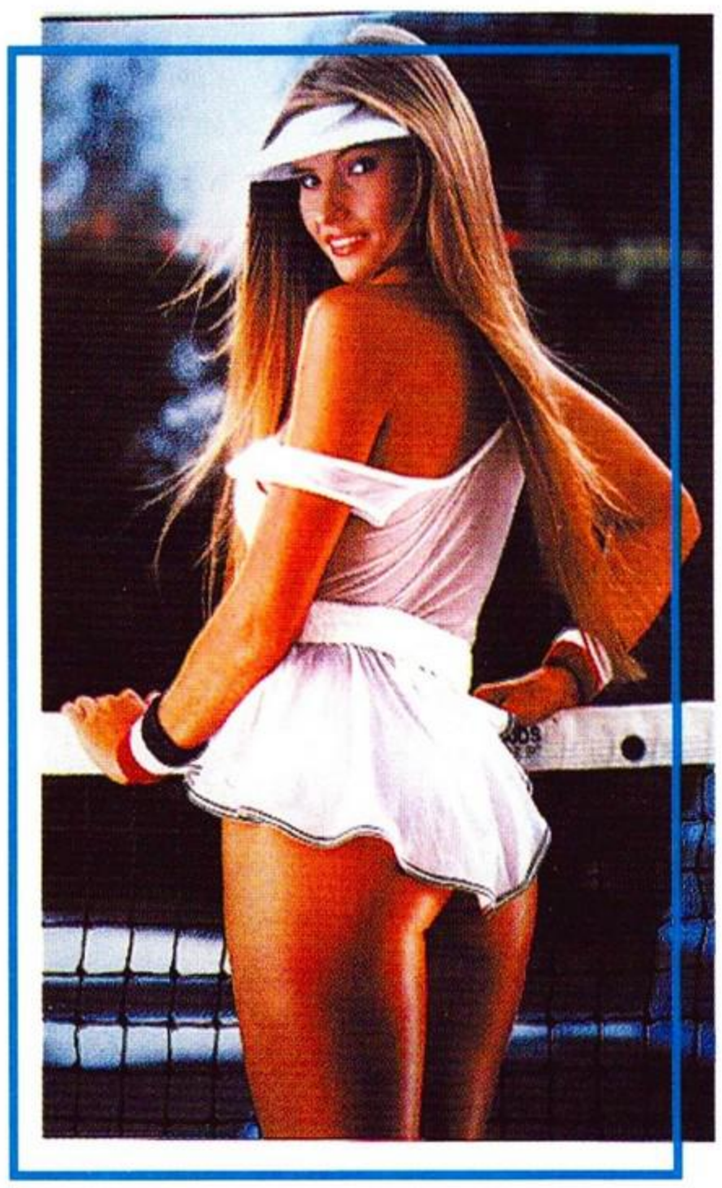
OLTRE 600 VIDEOGAMES.

PlayStation e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it. AceCombat TM 3 & © 1999 Namco Ltd., All rights reserved. Namco is a registered trademark of Namco Ltd.

Gennaio è il periodo dei calendari con le foto di donzelle (più o meno biotte) e anch'io, nel mio piccolo, ho pensato di mettere in questa allegra rubrica delle immagini che facciano la felicità dei migliaia di maschietti che leggono questa rivista. Quindi, ecco qui quanto posso offrirvi (e non mi sembra nemmeno poco). Buon proseguo di vacanze.

OLLALLA'

Di banfoni se ne sono visti tanti in questa pagina nel corso degli anni, ma come il buon Enrico Santi davvero pochi. Il nostro simpatico lettore dice che la ragazza qui ritratta si chiama Sharon, ha 22 anni e l'ha conosciuta mentre stava facendo un servizio fotografico, e già che c'era si è fatta scattare una foto anche da Enrico. Ceeerto, come no. Per rendere più credibile la storiella, Enricuccio nostro mi fa fatto arrivare l'immagine per posta, stampata su carta fotografica.



Sveliamo il trucchetto: questa foto è stata quasi sicuramente scaricata da Internet, salvata su un bell'hard disk e stampata su carta fotografica con una buna stampante a colori.
Va beh, lo sforzo merita comunque la pubblicazione.
Ah, un'ultima cosa, Enrico sfida apertamente Filippo Ghezzi, esortandolo (se ci riesce) a fare di meglio... la gara mi sembra iniziata.

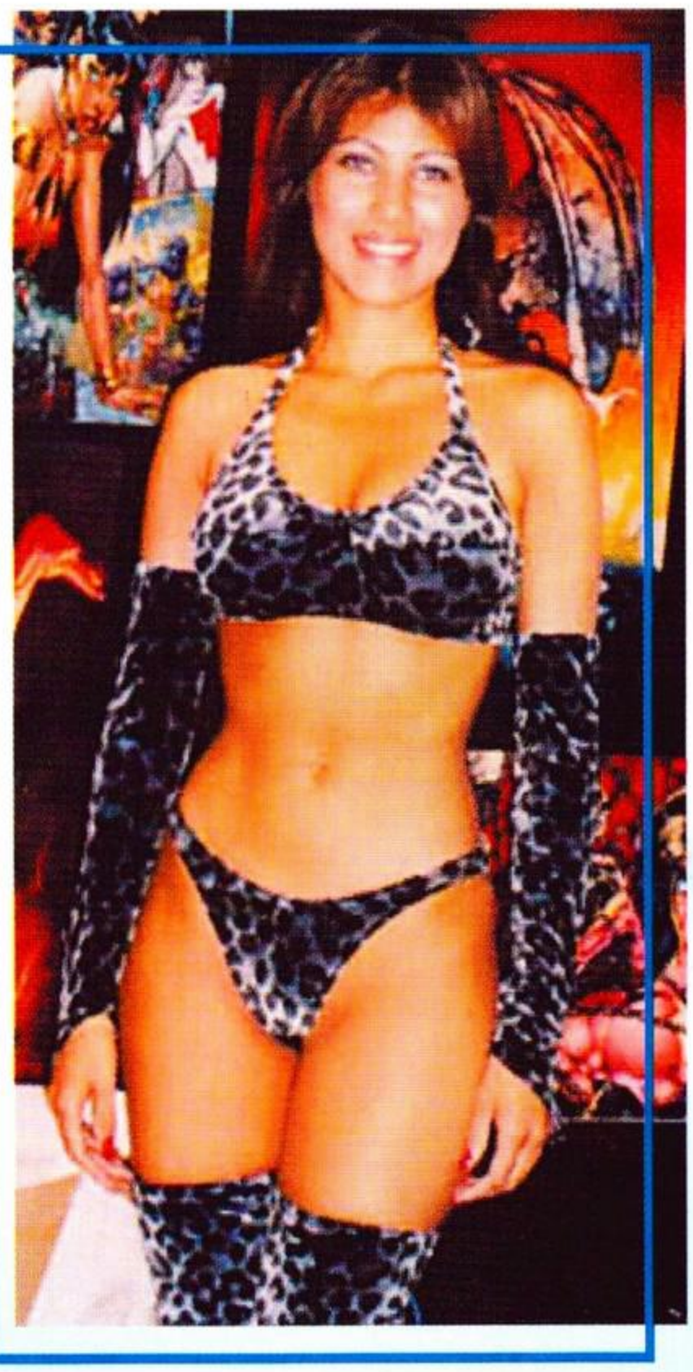
GUARDA QUA

Ilenia Poidomani è nata a Ispica (Sicilia) ma studia scienze della comunicazione a Perugia, ha 20 anni, è una gran bella ragazza, è simpatica e intelligente; ha però un grosso difetto:

è fidanzata. A parte questo, legge abitualmente il Facce Ride scroccando ConsoleMania al suo ragazzo, che suppongo legga anche il resto della rivista.
Per il resto non c'è molto da dire, a parte che mi ha chiamato Zaffo e che per questo avrà sette anni di sfiga (scherzo).
La foto, almeno questa, è originale, nel senso che non è presa da Internet e non è ritoccata, quindi tanti complimenti alla donzella e soprattutto tanti complimenti al fidanzato che ha saputo scegliere bene.

TRALLALLA'

Alle sei e mezza del mattino di una caotica nottata redazionale è difficile trovare qualcosa di decente da dire; beh, effettivamente non dico mai niente di decente nemmeno quando sono perfettamente riposato, ma fa niente.
Sinceramente non so proprio chi sia questa "simpatica" ragazza qui ritratta, tutto quello che so è che a spedirmela è stato il buon Pantha, un habituè di questa pagina di allegre foticine.



Non ho molti commenti da fare, dopotutto tutto quello che pensate è da me sicuramente condiviso, quindi buona Pasqua e felice carnevale nuovo.

Scuola di sopravvivenza

Dino Crisis

Parte 1 di 2

Dopo essermela fatta sfuggire su Playstation Force ad opera del Mao, non potevo certo rinunciare a scrivere la soluzione di questo bel horror game che, pur non potendo contare su nemici "carismatici" come gli zombie, si difende con classe e finezze grafiche dallo spettro dell'omologazione ed esce a testa alta dell'ipotetico scontro con il "fratello di casa", il mai abbastanza lodato Resident Evil.

Due parole prima di cominciare

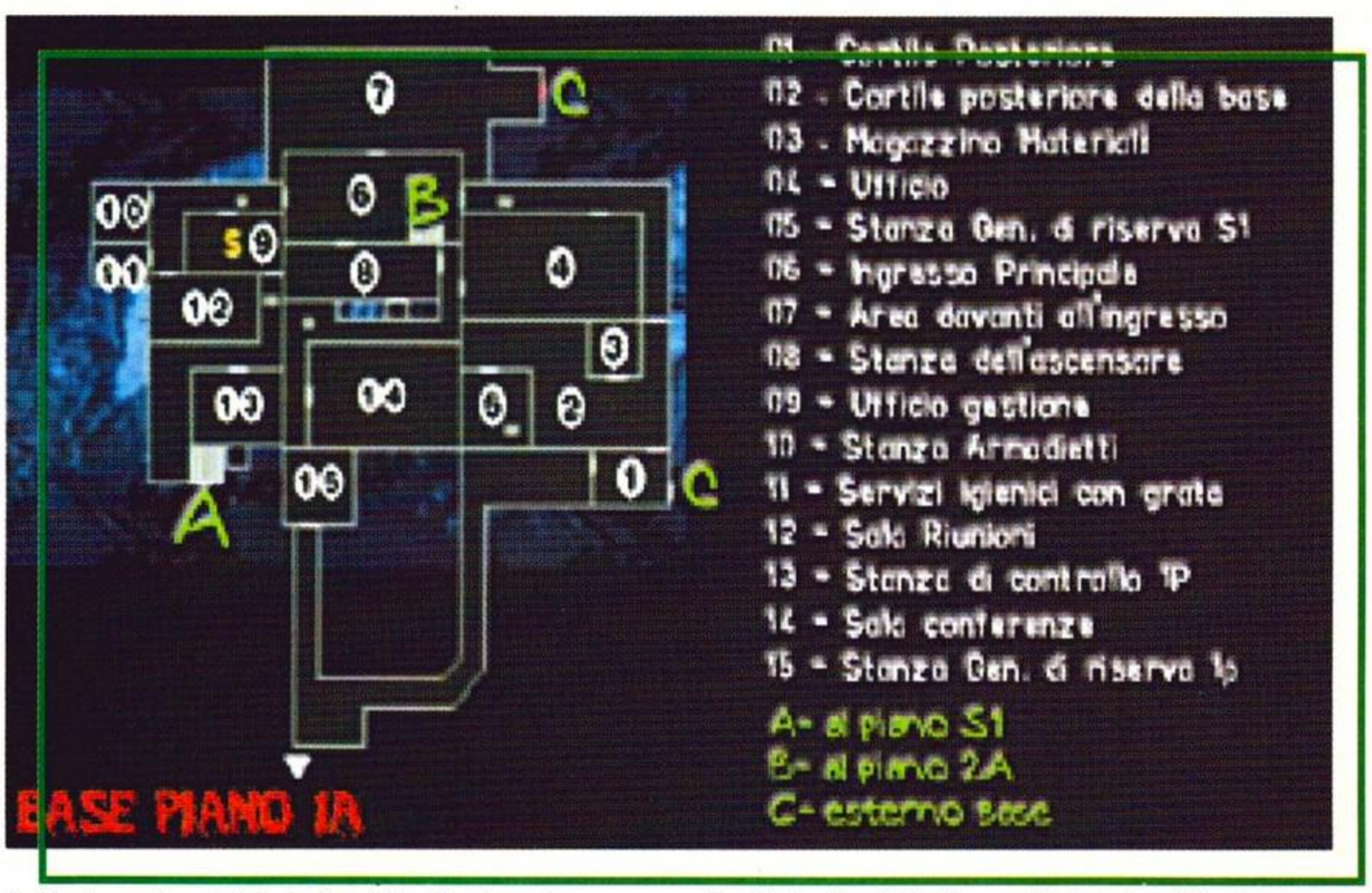
Capcom, dopo l'esperimento ben riuscito di produrre Resident Evil 2 su due CD e donare diversi punti di vista alla vicenda a seconda dell'ordine con cui veniva giocata l'avventura, ha deciso di modificare la struttura base del gioco, proponendo classici bivi all'interno della storia in cui il giocatore sarà chiamato a compiere delle scelte ben precise a favore di un personaggio senza che questo, per il momento, modifichi il finale. Vi consiglio comunque di salvare su di un nuovo blocco quando vi verrà indicato, così da poter riprendere in un secondo momento la storia al punto della diramazione e giocare entrambe le diramazioni.

Seconda importante precisazione riguarda il sistema di posizionamento casuale introdotto da Capcom per quanto riguarda oggetti e anche mostri, che potranno variare la loro disposizione di partita in partita rendendo quindi impossibile tracciare una mappa precisa di tutti gli oggetti presenti. Logicamente questo riguarda solamente munizioni, ricariche di energia e oggetti di secondaria importanza, che tra l'altro saranno disposti quasi sempre nello stesso posto con la differenza che in alcune occasioni potreste trovarci dei dardi anestetizzanti mentre la partita dopo troverete un emostatico.

L'inizio dell'odissea

La prima scelta importante da compiere ancor prima di prendere controllo di Regina è la selezione del livello di difficoltà. Le differenze tra Normale e Semplice sono sostanziali e così riassumibili:
Normale -> Inizierete con la Pistola Glock 34 e 17 munizioni da 9mmm. Inoltre i nemici saranno leggermente più numerosi.
Semplice -> Inizierete con la Pistola Glock 34 e 31 munizioni da 9mm, un Fucile a pompa modello PA3 con 10 munizioni Slag e anche un Lanciagranate da 40mm con 6 munizioni esplosive.
In entrambi i casi comunque la storia non subirà variazioni così come i finali, che saranno determinati da altri fattori. Non c'è che dire, la modalità Semplice offre più di un aiuto al videogiocatore, ma vi dirò che a mio avviso è la migliore, poiché durante il gioco non si troveranno moltissime munizioni e il più delle volte si dovrà scappare di fronte ai nemici, con il pericolo di lasciare indietro qualcosa di vitale per il proseguimento dell'avventura. Questa soluzione prende quindi in esame la partita in modalità Semplice.

Dopo la sequenza iniziale, grazie alla quale veniamo introdotti in maniera egregia nel pieno dell'azione, (foto: dino1-01) ci ritroveremo nel Cortile Posteriore della Base (punto 1 sulla mappa) e da qui Rick si dirigerà verso la porta in fondo al corridoio di fronte mentre Regina e Gail decideranno di perlustrare la zona, con il punto in sospeso di Cooper, il radiofonista, che noi sappiamo bene che fine abbia fatto dopo aver osservato il filmato in computer grafica.



Cortile Posteriore della Base

Oggetti: Emostatico o Dardi Anestetizzanti
Nemici: Nessuno

Raggiungete Gail e parlategli, vedrete una breve sequenza in cui i due esamineranno uno squarcio presente nella recinzione della base ancora ignari del pericolo imminente. Proseguite verso alto superando Gail e spostate la cassa appoggiata al muro per recuperare uno dei due oggetti disponibili, poi tornate dove si trova Gail e entrate nel...

Magazzino Materiali (foto: dino1-02)

Oggetti: Chiave Generatore piano terra, Resurrezione
Nemici: Nessuno

Prendete la chiave dal tavolino e avvicinatevi alo scaffale a destra per spostarlo e recuperare così l'oggetto in cima al ripiano. Uscite e dirigetevi al punto dietro il posto di guardia dove vi siete divisi all'inizio con Rick. Assisterete ad una sequenza animata in cui verrete contattati da Rick (foto: dino1-03) ed in seguito parlerete con Gail il quale vi prenderà la chiave per precedervi. Seguitelo aprendo il cancelletto che porta al Cortile Posteriore e da qui aprite la porta a sinistra in alto per entrare nel...(foto: dino1-04)

Titolo
DINO CRISIS

Formato
Playstation

Passaggio Gen. di Riserva

Oggetti: Medikit Grande

Nemici: Nessuno

Avanzate spediti fino a quando non assisterete ad una nuova scena in cui un cadavere ridotto alquanto male vi fornirà ulteriori motivi di preoccupazione per il pericolo ormai vicino. Controllate il corpo steso a terra per recuperare l'oggetto e seguite Gail in fondo alla via per poi entrare nella porta lì presente.

Stanza Generatore di Riserva 1P

Oggetti: Nessuno

Nemici: Nessuno

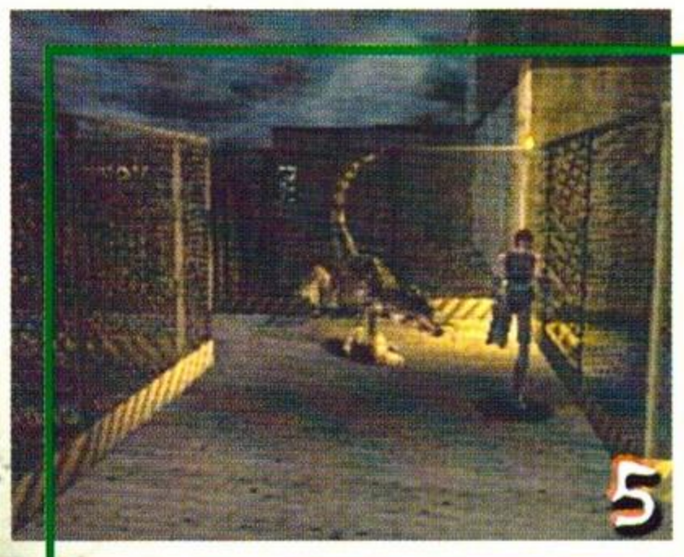
Arrivate in fondo alla sala per individuare il primo puzzle da risolvere. Dovrete posizionare i quattro cilindri colorati nello stesso ordine delle leve disposte sul muro per innescare correttamente la sequenza di accensione. Per fare ciò scegliete questi movimenti: Destra, Centro, Destra, Annulla. Fatto ciò esaminate le leve alla vostra destra e attivatele così da accendere il primo generatore. Dirigetevi verso l'uscita e dopo che avrete sentito strane urla animalesche e una serie di spari provenire dall'esterno uscite dalla porta.

Passaggio Gen. di Riserva

Oggetti: Nessuno

Nemici: Raptor

Avanzate sicuri e dopo la sequenza fate attenzione al "piccolo" dinosauro che vi assalirà. Vi consiglio, anche se siete in possesso di un buon numero di munizioni, di scappare per provare l'ebbrezza dell'inseguimento e per far salire il tasso di adrenalina. Correte a perdifiato ed entrate nel Cortile Posteriore. (foto: dinol-05) Non rilassatevi poiché il furbo rettile vi raggiungerà scavalcando la recinzione, quindi muovetevi e aprite il cancello in basso a destra per tornare di nuovo nel Cortile Posteriore della Base e mettervi in salvo visto che il nemico non sarà in grado di saltare questa recinzione troppo alta. (foto: dinol-06) Dopo la sequenza in cui verrete contattati da Rick che non crederà ad una sola delle vostre parole avanzate dritti per entrare nel complesso visto che ora la vostra prossima destinazione è raggiungere la Stanza di controllo.



Corridoio Uffici

Oggetti: Nessuno

Nemici: Nessuno

Procedete spediti e non badate agli avvertimenti della sequenza animata. Arrivati nei pressi di una barriera laser di protezione salite per il condotto di ventilazione così da ritrovarvi nel Cunicolo di Manutenzione A IP. Seguite (foto: dinol-07) tale passaggio e scendete dalla prima apertura che troverete per raggiungere la...

Stanza di Controllo

Oggetti: 9mm Parabellum

Nemici: Nessuno

Scendete per il corridoi senza entrare nella porta, girate a destare prendete le munizioni. Qui troverete anche il primo pannello di emergenza in cui potrete trovare e riporre munizioni, oggetti vari e curativi da prendere in ogni momento. (foto: dinol-08) Tali cassette possono essere aperte solo utilizzando delle spine che troverete nel corso dell'apertura, e per alcune cassette saranno necessarie più di una spina. Le casette che potrete trovare si dividono in tre colori differenti:

Verdi -> Contengono Curativi

Gialle -> Contengono Miscelatori e Additivi

Rosse -> Contengono Munizioni

A questo punto aprite la porta scorrevole che si trova vicino alla cassetta di emergenza e vi ritroverete nella Stanza di Controllo IP vera e propria. Qui parlerete con Rick il quale vi dirà di andare a cercare il professore. (foto: dinol-09) Uscite quindi dalla sala e tornate indietro per il corridoio ed entrate nella porta che inizialmente vi ho detto di non aprire.

Ufficio Gestione

Oggetti: DDK dati "H", una spina, Scheda 2 (Fucile a Pompa per coloro che giocano a livello Normale)

Nemici: Nessuno

Prendete il dischetto e la spina dalla mensola, premete il pulsante lampeggiante vicino alla porta (foto: dinol-10) e dopo che il computer si sarà acceso potrete leggere la mail sul sistema di sicurezza. Entrate nel secondo vano della stanza e prendete la tessera posta di fianco al cadavere. (foto: dinol-11) Esaminate la cassaforte con la combinazione e per ora lasciatela lì dov'è visto che non avete il codice per aprirla. A questo punto uscite dalla porta opposta a dove siete entrati, quella per intenderci con il pulsante lampeggiante sul fianco e salvate la partita.

Corridoio Uffici Gestionali

Oggetti: Nessuno

Nemici: Velociraptor

Verrete contattati da Rick che vi dirà di essere riuscito a sbloccare il pannello di controllo che comanda la barriera laser alla vostra destra. (foto: dinol-12) Eliminate il dinosauro alle vostre spalle e prima di liberate il passaggio dai laser entrate nella porta bianca in basso a destra per raggiungere la...

Stanza Armadietti

Oggetti: DDK codice "H", Anestetico e Emostatico

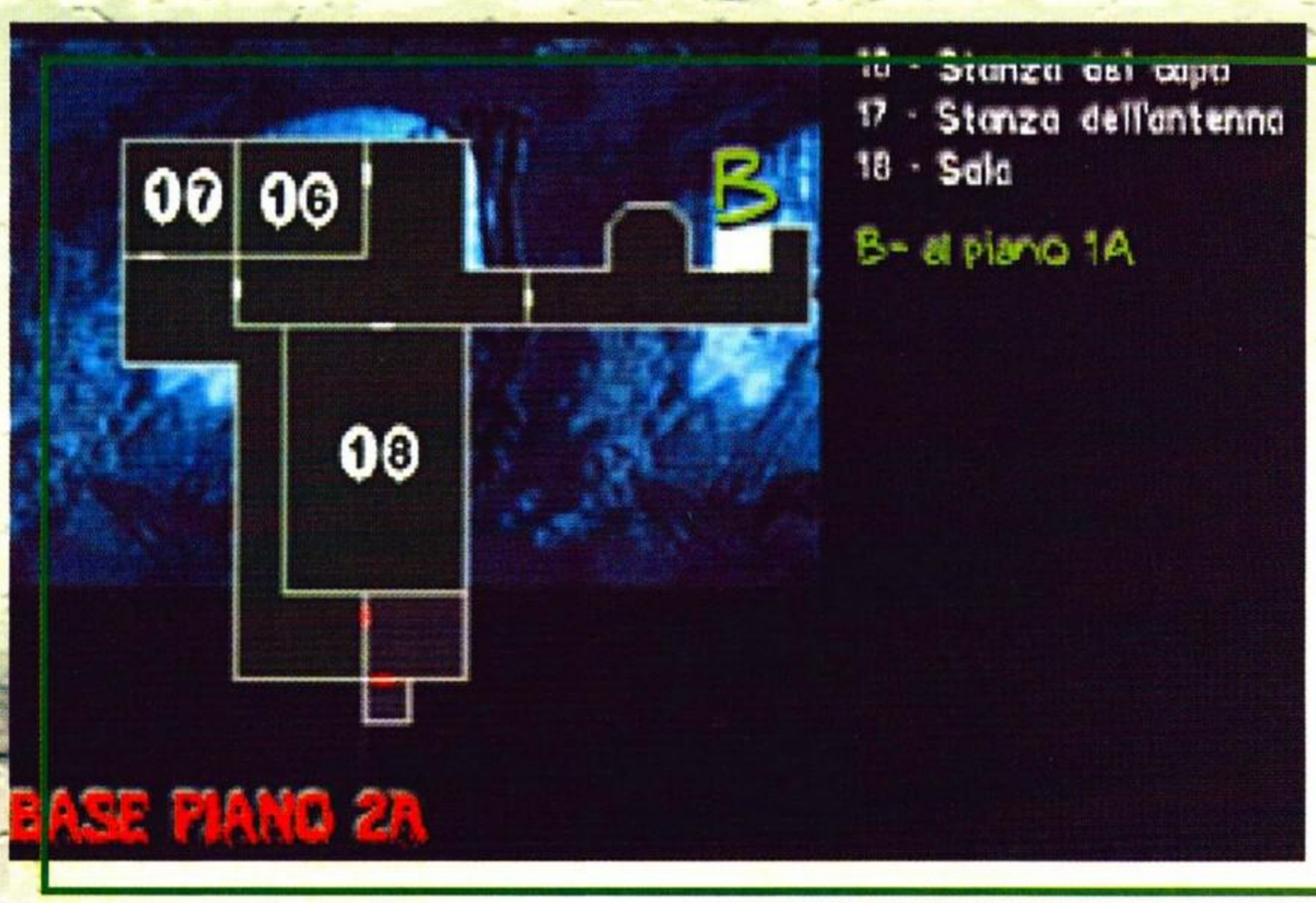
Nemici: Nessuno

Prendete gli oggetti sparsi per la stanza e poi leggete il libro blu per scoprire un codice veramente interessante: 0426 che utilizzerete nella cassaforte dell'Ufficio Gestione per prendere la Resurrezione e la Chiave Ingresso. (foto: dinol-13) A questo punto potete disattivare i raggi laser e entrare nella porta presente così da ritrovarvi nella...

Entrata Principale

Oggetti: Anestetico

Nemici: Nessuno



Dopo la panoramica sulla vasta sala che avete raggiunto dirigetevi in basso a destra (rispetto allo schermo) e utilizzate la Chiave Ingresso per aprire il portone principale.

Area Davanti all'Ingresso

Oggetti: DDK codice "N", Munizioni SG
Nemici: Nessuno

Seguite l'unica via percorribile e giunti in fondo alla strada prendete le munizioni del fucile, esaminate il cadavere per prendere il dischetto e poi leggetevi il file vicino al morto per apprendere importanti informazioni, tra cui il codice 57036. Tornate all'Ingresso Principale, prendete l'anestetico sotto le scale e salite al Secondo Piano. Qui spingete la cassa appoggiata al muro del corridoio e recuperate un altro anestetico e di seguito entrate nella porta presente.

Sala 2P

Oggetti: Emostatico o Munizioni SG
Nemici: Velociraptor

Uccidete il dinosauro, prendete ciò che potete e avvicinatevi al pannello di controllo vicino alla porta per affrontare il primo puzzle criptato del gioco. (foto: dinol-14) Utilizzate i due DDK in vostro possesso per accedere al codice e poi inserite la parola HEAD per aprire la porta.

Stanza del Capo

Oggetti: Scheda I, Chiave elettronica L, Proiettili SG, DDK dati "N"
Nemici: T-Rex

Incontrerete uno scienziato gravemente ferito che prima di morire vi informerà dei pazzi esperimenti del Dr. Kirk e vi darà la Scheda I. Prendete le munizioni dell'SG e avvicinatevi al dischetto DDK per dare inizio alla sequenza in cui un gigantesco T-Rex irromperà dalla finestra facendo un sol boccone del cadavere dello scienziato per poi rivolgere le sue attenzioni verso di voi. (foto: dinol-15) Quando riotterrete il controllo di Regina potrete decidere di affrontare il bestione in due diversi modi:

1. Scappare fuori dalla sala
2. Affrontare la bestia

Le due scelte hanno pro e contro:

1. Pro -> Non sprecherete munizioni
   Contro -> Dovete scappare appena il mostro vi colpirà con il muso ed essere molto veloci altrimenti verrete mangiati
2. Pro -> Non rischierete di essere mangiati poiché vi basterà colpirlo stando ben coperti nell'angolo della stanza per lui irraggiungibile
   Contro -> Sprecherete 4 proiettili del Fucile.

Dopo esservi liberati, in un modo o nell'altro del T-Rex avvicinatevi al pannello di controllo e inserite le due schede in vostro possesso nel seguente ordine:
Scheda 1 -> a Sinistra
Scheda 2 -> a Destra
e in seguito inserite la password ricavata dalla lettura capovolta delle due parole inscritte sulle carte, e cioè: SOL e LEO che diventano -> 705 e 037. Il codice è quindi 705037 che vi permetterà di ottenere la Chiave Elettronica L.

Fatto ciò uscite dalla stanza e dirigetevi verso la porta singola in fondo al corridoio per arrivare nel Passaggio Area Comunicazioni da cui passerete (foto: dinol-16) immediatamente nella stanza alla vostra sinistra.

Stanza dell'Antenna

Oggetti: Nessuno
Nemici: Nessuno

Esaminate la fessura per la Chiave di attivazione dell'antenna e tenetela a mente, poi leggetevi il diario per scoprire il codice 8159 che utilizzerete tra poco e per scoprire notizie interessanti riguardo il funzionamento dei dischetti DDK. Tornate nella Sala 2P e dopo aver affrontato l'eventuale Velociraptor che si potrebbe materializzare entrate nella sala con le doppie porte che ancora vi rimane da esaminare.

Sala

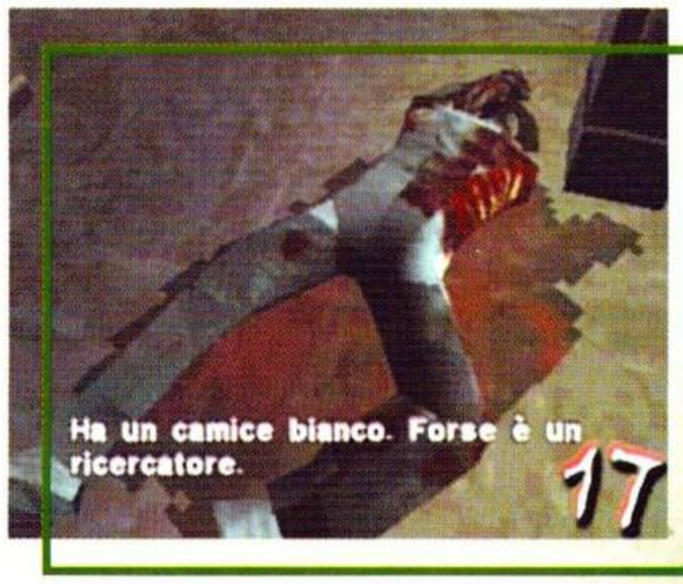
Oggetti: Resurrezione, Adattatore pistola
Nemici: Velociraptor

Prendete il curativo, leggete la nota presente sul bancone e utilizzate la password scoperta poco prima (8159) per aprire la cassetta di sicurezza presente nel muro e recuperare così l'Adattatore in grado di trasformare la Glock 34 in una Glock 35. Uscite e tornate al piano inferiore per poi avvicinarvi alla porta sotto la scala dove verrete contattati da Rick che vi comunicherà la vostra prossima destinazione: l'ufficio vicino alla stanza d'allenamento. Per raggiungere questa locazione dovrete prima inserirete le due schede DDK "N" in vostro possesso per attivare il secondo codice da decrittare. Inserite la password NEWCOMER e il gioco è fatto.

Stanza Ascensore

Oggetti: Spina, Anestetico
Nemici: Nessuno

Prendete la spina nascosta nei pressi della cassetta d'emergenza rossa e spingete la cassa dietro il cadavere per recuperare l'anestetico. Esaminate il corpo e scoprirete che è un ricercatore, che in seguito vi

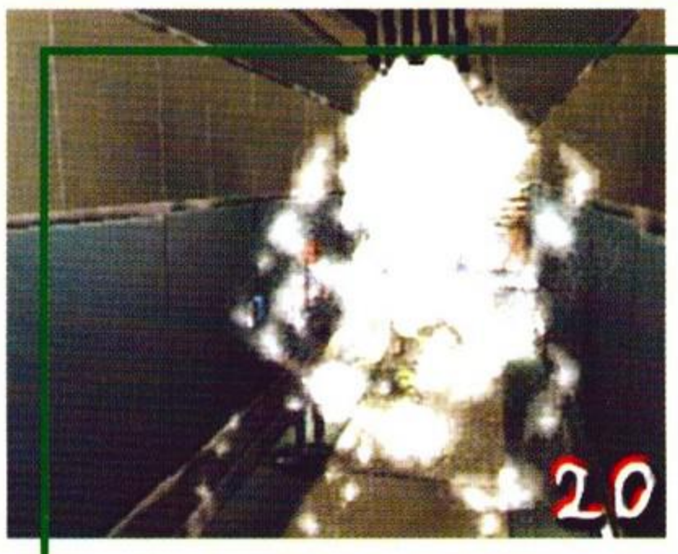


tornerà utile. (foto: dinol-17) Prima di uscire attraverso l'altra porta presente (l'ascensore per ora è inservibile) controllate il pannello verde vicino al cadavere così da completare la vostra mappa. (foto: dinol-18) Vi ritroverete nel Corridoio Sala Conferenze. Disattivate i laser ed entrate nella prima porta alla vostra sinistra.

Ufficio

Oggetti: Nessuno
Nemici: Velociraptor

Uccidete il lucertolone, controllate i fogli sul tavolo e le scritte in bacheca per ottenere preziose informazioni e di seguito utilizzate il

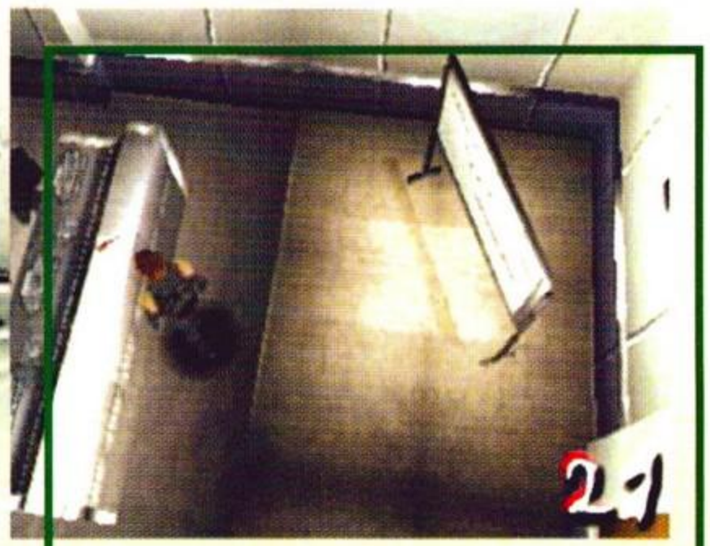


telefono lasciandolo in posizione di Attesa. (foto: dinol-19) Date un'occhiata al computer, che tra poco utilizzerete per modificare un pass. Fatto ciò ritornate nel Corridoio Sala Conferenze e dopo aver sistemato un altro Raptor procedete (foto: dinol-20) lungo il corridoio fino a giungere nei pressi di un altro cadavere dal quale raccoglierete una Spina. Entrate nella porta vicino al corpo esanime e...

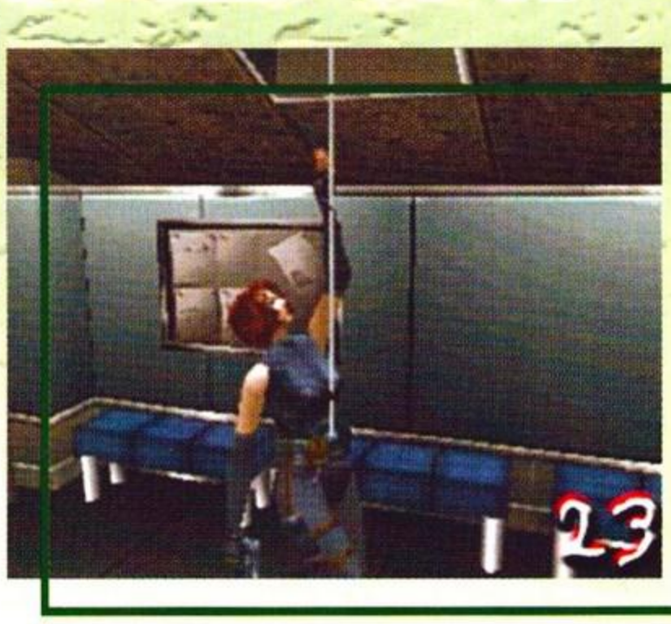
Sala Conferenze

Oggetti: Chiave Gen/SI
Nemici: Raptor

Andate in fondo alla sala e prendete la Chiave sul banco e preparatevi ad affrontare la prima scena di pericolo (Danger Scene). (foto: dinol-21) Vedrete infatti un raptor assalirvi dal condotto di ventilazione soprastante e comparirà la scritta "Danger" per indicarvi il momento di pericolo. Tutto quello che dovrete fare è schiacciare contempora-



neamente più e più volte tutti i tasti del pad (esclusi Start e Select) per liberarvi del nemico e far intervenire di seguito Gail che si materializzerà per incanto sventagliando il dinosauro con un po' di piombo. (foto: dinol-22) Dopo la conversazione con il vivo e vegeto caposquadra uscite dalla sala e dirigetevi nei pressi delle macchinette automatiche per imboccare il Cunicolo di Manutenzione B IP grazie al



quale arriverete nei Servizi Igienici, vicino al vostro prossimo punto di interesse. (foto: dinol-23) Uscite dal bagno, eliminate il raptor presente e superate le barriere laser disattivandole. (foto: dinol-24) Superate la vasta sala dell'Ingresso Principale e percorrete il prossimo corridoio che vi condurrà al Cortile posteriore della base. Fate attenzione poiché qui potreste incappare in un'altra Danger Scene, con un

Velociraptor che si catapulterà all'interno del corridoio sfondando la finestra d'angolo. (foto: dinol-25) Eliminate il prima possibile anche questo scocciatore e una volta giunti nel Cortile Posteriore della Base dirigetevi nel cancello a nord vicino alla cassa che avete spostato all'inizio dell'avventura. Utilizzate la chiave in vostro possesso e vi ritroverete all'interno dell'Area S1 in cui potrete recuperare un Anestetico prima di scendere per la scala lì presente.

Stanza Generatore di Riserva S1

Oggetti: Spina, Batteria Rossa
Nemici: Nessuno

Prendete la batteria dal caricabatterie nel muro, avvicinatevi al generatore e aprite lo sportello in cui inserirete di seguito la batteria appena raccolta. Inserite questa combinazione di movimenti: Destra, Centro, Sinistra, Destra, Centro, Destra e poi azionate le leve per mettere in funzione anche questo generatore. Vi chiamerà Rick dicendovi di raggiungerlo nella Stanza di controllo IP, (foto: dinol-26) percorrete quindi la strada a ritroso e passate dall'Ufficio Gestione per salvare la posizione poiché dopo il dialogo con i due compagni di avventura

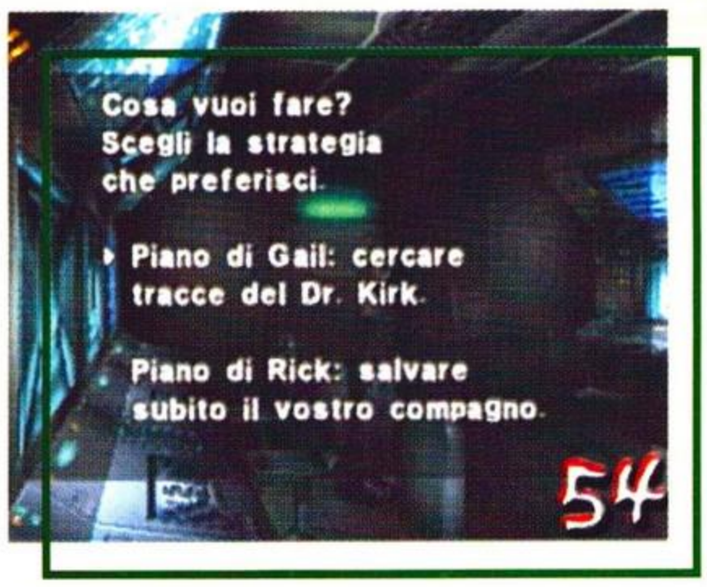
vi troverete di fronte ad un bivio. (foto: dinol-27) Rick riceverà infatti un segnale di soccorso da parte di Cooper (?) proveniente dall'esterno dell'edificio, ad est del Cortile Posteriore da cui siete giunti, mentre Gail proporrà di andare a cercare il sopravvissuto intravisto nei monitor del sottosuolo. Dopo la discussione tra i due soldati avrete quindi due scelte:

1. Cercare tracce del Dr. Kirk nel sottosuolo
2. Salvare il vostro compagno

Il sottoscritto ha scelto l'idea di Rick e quindi l'avventura proseguirà seguendo questo personaggio. Di seguito troverete anche la soluzione del tratto di avventura riguardante Gail fino a quando questa non si riunificherà con la storia generale.

La scelta di Gail

Nel caso scegliate di seguire la ricerca di Gail nei sotterranei della base (foto: dinol-54) allora uscite dalla Stanza di Controllo IP e girate verso destra scendendo lungo il corridoio superando il pannello di



Emergenza Verde e scendendo per le scale che porteranno al...

Corridoio Ambulatorio

Oggetti: Nessuno
Nemici: Amasgus

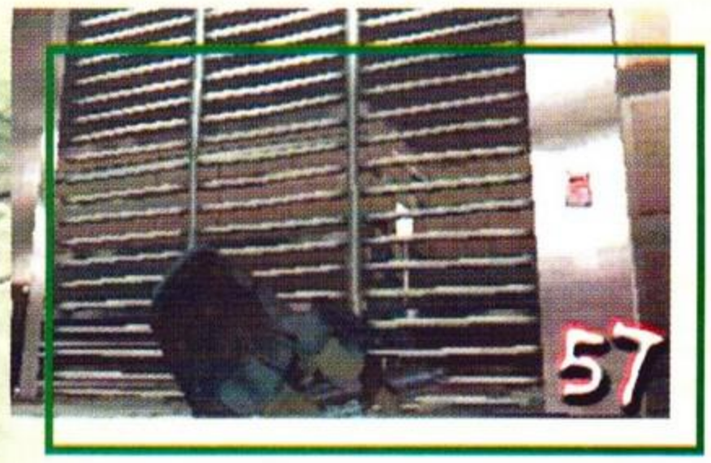
Procedete fino a quando non vedrete la scena in cui vi verranno presentati i piccoli Amasgus, evitateli e entrate nella porta a destra così da raggiungere... (foto: dinol-55)

Ambulatorio

Oggetti: Pass Colonnello, Medikit (G) x2, Spina
Nemici: Nessuno

Prendete tutti gli oggetti disposti per la stanza, leggete il libro giallo con le note del ricercatore e uscite dalla sala salvando il gioco. Percorrete il corridoio superando i piccoli rettili (foto: dinol-56) e entrate nella porta che conduce alla Sala S1 in cui incontrerete Gail.

Appena entrati farete la conoscenza con un nuovo essere preistorico, lo Pterodattilo che vi attaccherà scendendo in picchiata e in seguito catturandovi facendo scattare una nuova Danger Scene. (foto: dinol-29) Premete i pulsanti del pad per liberarvi e una volta ritornati in controllo di Regina tornate verso la porta di entrata per recuperare la pistola che il bestione vi ha fatto perdere. Fatto ciò vi consiglio di non perdere tempo, energia e munizioni nel cercare di uccidere questo nemico e di correre quindi verso destra e aprire l'unica porta presente. Gli altri oggetti presenti in questa zona li potrete recuperare più tardi con calma.



che si getterà all'inseguimento di un individuo sospetto localizzato poco più avanti gettandosi sotto la grata metallica prima che questa vi blocchi la strada. (foto: dinol-57) Non potendo proseguire dietro il

nella stanza che raggiungerete grazie a tale ascensore. Uscite quindi dalla base e andate nel Cortile Posteriore per vedere la sequenza in cui Rick vi comunicherà la morte di Tom. (foto: dinol-61) A questo punto continuate a leggere la soluzione seguendo la "Scelta di Rick" tenendo presente che tutte le sequenze animate che coinvolgeranno Regina, Rick e Tom saranno logicamente assenti.

La scelta di Rick

Per proseguire insieme al vostro compagno di colore tornate nel Cortile Posteriore come mostrato anche dalla mappa lampeggiante

caposquadra tornate indietro, salite dalle scale e raggiungete il Corridoio Uffici Gestionali dove prima eliminerete un raptor e poi con la strada libera scenderete verso sinistra così da entrare nella porta infondo al corridoio grazie al pass posseduto. (foto: dinol-58)

Sala Riunioni

(foto: dinol-59)
Oggetti: DDK codice "E", Dispositivo Impronte, Spina
Nemici: Nessuno

Prendete tutti gli oggetti sparsi per la stanza, leggete il rapporto presente sul tavolo e poi uscite per raggiungere la Stanza Ascensore pas-

evitando il dinosauro che incontrerete nel corridoio dopo l'Ingresso Principale sfruttando a dovere la barriera laser. (foto: dinol-28) Una buona tattica per risparmiare munizioni consiste infatti nel far sbattere il dinosauro contro la barriera e disattivarla mentre il nemico è steso a terra incosciente per poi scappare a tutta velocità verso l'uscita. Arrivati al Cortile Posteriore vedrete Rick imboccare il cancello posto a sud, seguitelo e entrerete nel...

Passaggio Ascensore Grande

Oggetti: Resurrezione, Munizioni SG
Nemici: 2 Velociraptors

Uccidete i due dinosauri, prendete gli oggetti sparsi sul terreno e aprite la prossima doppia porta per arrivare al...

Ascensore Grande

Oggetti: La vostra pistola, Plug, Anestetico
Nemici: Pterodattilo

causa delle ferite subite. (foto: dinol-30) Prendete l'altro dischetto dal tavolo e andate nella seconda parte della stanza passando per la porta scorrevole così da raccogliere un nuovo pezzo per la mappa. Da qui uscite passando per la porta in fondo al corridoio.

Passaggio per la Stanza Energia

Oggetti: Nessuno
Nemici: Pterodattilo

Procedete zigzagando a tutta birra così da evitare i due esseri che volteggiano pericolosamente sopra la vostra testa e raggiungete la porta all'estrema sinistra dell'area.

Ascensore Stanza Energia

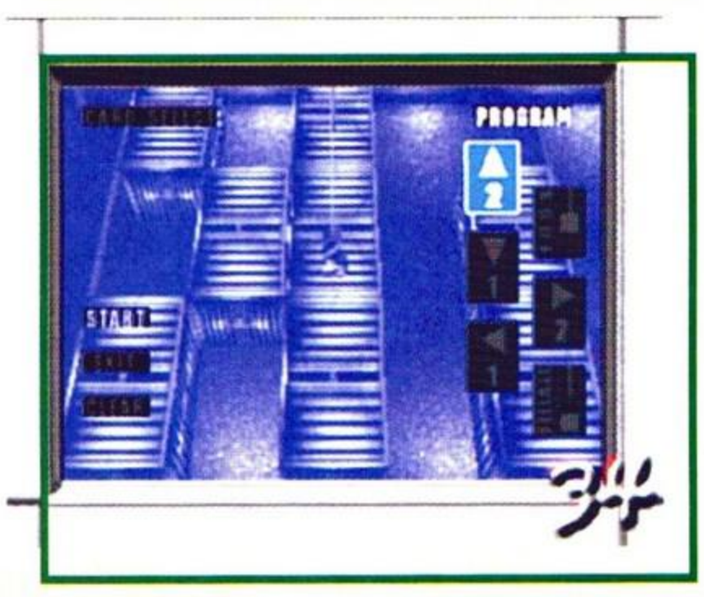
Oggetti: Meikit (G), Scheda Gru/SI
Nemici: Nessuno

Scendete dalla scala, spostate lo scaffale e recuperate i due oggetti. Fatto ciò avvicinatevi al generatore e vedrete che ci sono sei computer disposti come in foto che dovrete attivare nel giusto ordine per collegare le tubature del macchinario. (foto: dinol-31) La sequenza da premere è la seguente con i relativi tasti colorati:

1 Rosso, 6 Rosso, 5 Verde, 2 Verde, 3 Blu, 4 Blu.

Dopo che il generatore si sarà messo in moto risalite dalla scala e uscite di nuovo, pronti per affrontare una nuova Sequenza di

sando dall'Ingresso Principale. (foto: dinol-60) Qui utilizzate il Dispositivo Impronte sul cadavere e poi andate nell'Ufficio per modificare il Pass del Colonnello adoperando il computer presente nella



Percolo, in cui dovrete riuscire a far schiantare lo Pterodattilo all'interno della ventola prima che questo vi faccia a fettine. (foto: dinol-32) Usciti sani e salvi da tutto ciò ritornate all'Ascensore Grande, prendete gli oggetti che avete lasciato precedentemente e azionate il pannello premendo il pulsante verde che farà illuminare lo schermo di blu. (foto: dinol-33) Tornate da Rick e Tom e guardatevi la scena in cui il trio, utilizzando l'ascensore, raggiungerà la...

Stanza Trasferimenti S1

Oggetti: Anestetico

Nemici: Nessuno

Il problema ora consiste nel liberarsi le via che risulta ostruita dalle casse del magazzino. Salite quindi sulla scala a sinistra, spostate lo scaffale per recuperare l'oggetto e avvicinatevi al pannello di controllo per azionare il gancio, che richiederà l'inserimento della Scheda Gru/SI in vostro possesso. Una volta acceduti al pannello principale dovete inserire la seguente sequenza per spostare la prima cassa:

Su 2, Giù 1, Sinistra 1, Hook, Destra 2, Release e infine premete Start. (foto: dinol-34)

Dopo la prima serie di movimenti inserite

MM-GamesM
Via Giuba 28/A - 20132 Milano Tel./Fax: 02.28.94.641

RITIRIAMO I TUOI GIOCHI USATI, SULL'ACQUISTO DI ALTRI GIOCHI ANCHE PER CORRISPONDENZA!!! RICHIEDI IL LISTINO GRATIS

Vasto assortimento di giochi nuovi e usati per:

PlayStation · NINTENDO 64 · Dreamcast · PC cd rom

PLAYSTATION - NINTENDO 64 - DREAMCAST - GIOCHI PC

GIOCHI PER PC

grande promozione: GARANZIA DI RIACQUISTO

Se acquisti un gioco per P.C. e non ti piace oppure scopri che non va bene per la tua configurazione, te lo rivalutiamo anche fino al 90%; così non avrai perso i tuoi soldi e con una piccola differenza potrai prenderne un altro.

DREAMCAST versione EUROPEA
(telefonare per INFO)

Ordinare per corrispondenza è facile:

TELEFONO:	02.28.94.641	(10.30 12.30 - 15.30 19.30)
FAX:	02.28.94.641	(24h su 24h)
POSTA:	M-GAMES Via Giuba, 28/A - 20132 Milano	
INTERNET:	www.m-games.it	

consegne GRATIS in tutta italia

Se vuoi essere informato su tutti i nostri prodotti e le nostre promozioni, compila e inviaci questo tagliando per fax o per posta.
Desidero ricevere GRATIS il vostro listino prezzi ed essere sempre informato sulle vostre promozioni e offerte su: (barrare una o più caselle)
PLAYSTATION ❑ NINTENDO 64 ❑ P.C. Hardware ❑ P.C. Software ❑
E-MAIL _____
Per posta al seguente indirizzo:
Cognome _____ Nome _____
Indirizzo _____ N. _____
C.A.P. _____ Località _____

oppure al sito: www.m-games.it

Ritiriamo il tuo Computer usato, anche da rottamare, sull'acquisto di un computer nuovo.
Aggiorniamo il tuo PC, ritirando i tuoi pezzi usati. Riparazione PC.
PAGAMENTI RATEALI.

NUOVA APERTURA M-Games point
MILANO
HAPPY game
NOLEGGIO e VENDITA VIDEOGIOCHI
ACCESSORI e PC - RITIRO USATO
Via Ennio, 2 - 20135 Milano (ang. V.le Umbria, 58)

PLANET VIDEO Via Ricca, 10 - 26845 Codogno (MI)
GAMESTATION Via II Giugno, 5 - 20068 Peschiera Borromeo (MI) - Tel. 02.55301597
CD GAME Via Emilia, 79 - 20093 Cologno Monzese (MI) - Tel. 02. 27300699

OGNI NEGOZIO È AUTONOMO ED HA UN PROPRIO TITOLARE
TUTTI I MARCHI E I LOGHI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

PROMOGRAPH advertising

ancora:
Su 2, Hook e Start. (foto: dinol-35)

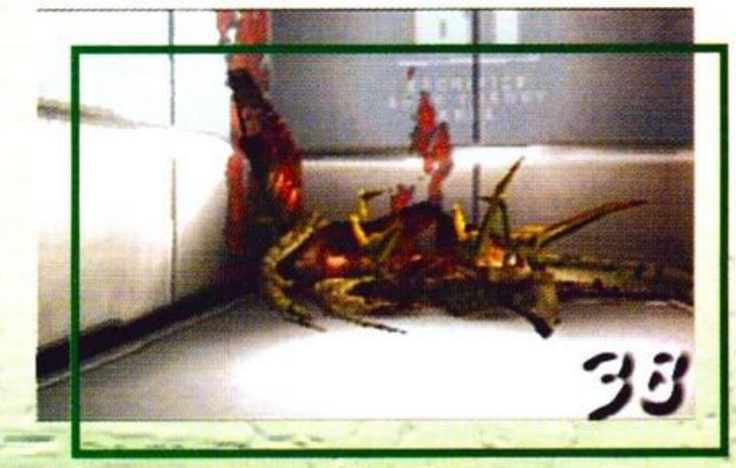
Fatto ciò selezionate Exit per uscire dal pannello e scendete di sotto dove vi dividerete con Rick, che si occuperà di portare in salvo Tom mentre voi proseguirete con la missione. Avanzate tra la serie di casse, prendete l'anestetico nell'angolo in alto a destra, controllate il cadavere appoggiato al muro per leggere le note che porta con se e poi entrate nella porta di legno in basso a sinistra.

Corridoio Trasporto Materiali

Oggetti: Nessuno
Nemici: Raptor, Amasgus

I vostri compari non se la passano troppo bene visto cosa sta succedendo nel luogo scelto per nascondersi, (foto: dinol-36) voi comunque sbloccate la porta che trovate a sinistra (ma non apritela) e disattivate i laser così da poter scendere lungo il corridoio. Arrivati all'altezza della rete metallica di destra vedrete una nuova Sequenza di Pericolo, in cui dovrete liberarvi di un pericoloso Velociraptor fuoriu-

scito da un groviglio di cavi e lamiere. (foto: dinol-37) Passate quindi dalla Sala S1 al Corridoio Ambulatorio dove eviterete i piccoli Amasgus per entrare nella porta subito dietro l'angolo teatro del loro banchetto. (foto: dinol-38)



Ambulatorio

Oggetti: Pass Colonnello, Medikit (G) x2
Nemici: Nessuno

Purtroppo Tom non ce l'ha fatta, e Rick vi abbandonerà tornando mestamente alla Stanza di Controllo. Prendete il pass dal tavolo e i due curativi dall'armadietto e prima di uscire dirigendovi alla Sala Riunioni leggete la nota contenuta nell'opuscolo giallo.

Sala Riunioni

Oggetti: DDK codice "E", Dispositivo Impronte
Nemici: Nessuno

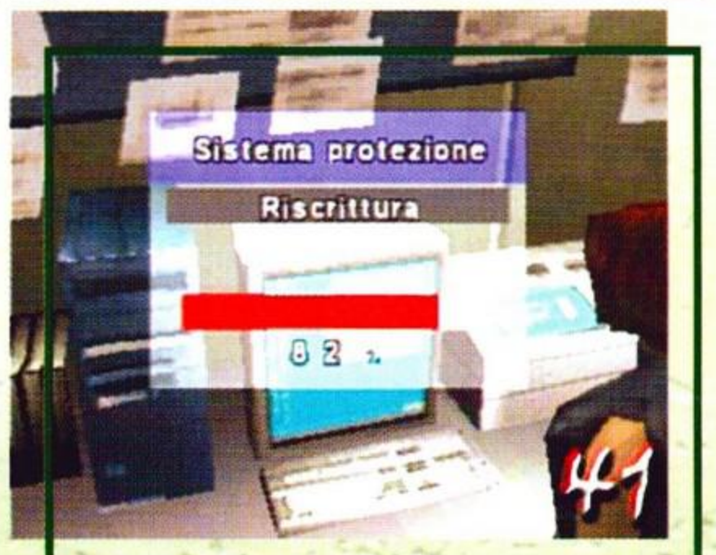
Prendete tutti gli oggetti che trovate e in caso di bisogno sistemate il vostro inventario utilizzando la Cassetta di Emergenza Gialla che troverete vicino al tavolo. (foto: dinol-39) Fatto ciò uscite e dirigetevi

verso la...

Stanza Ascensore

Oggetti: Nessuno
Nemici: Nessuno

Utilizzate il dispositivo Impronte sul cadavere e di seguito entrate nella porta presente che vi condurrà nell'Ufficio in cui potrete utilizzare il computer presente per riscrivere il Pass in vostro possesso. (foto: dinol-40) Per fare ciò utilizzate tale Pass sul computer, inserite il codice 58104 e rispondete affermativamente alle altre domande che vi verranno poste. Ora siete in possesso di un Pass Ricercatore che vi



permetterà di utilizzare l'ascensore presente nella Stanza Ascensore. (foto: dinol-41)

Sala S1

Oggetti: Medikit (G)
Nemici: Raptor

Arrivati a destinazione non potrete certo rilassarvi visto che verrete assaliti da un Raptor piombato come un angioletto dal tetto dell'a-

scensore. (foto: dinol-42) Superate la Danger Scene e poi uccidetelo così da poter prendere in tutta tranquillità il curativo posto sul tavolo e la mappa appesa la muro. Leggetevi il manuale di sicurezza anch'esso posto sul tavolo e poi avvicinatevi al pannello di controllo della porta per dare il via alla nuova sezione di decrittaggio, facilmente superabile inserendo la parola LABORATORY.

Corridoio S1

Oggetti: Nessuno
Nemici: 2 Raptor

Avanzate lungo il corridoio e fermatevi in prossimità del campo di forza così da poter eliminare i due dinosauri presenti senza troppi sforzi. (foto: dinol-43) Disattivate i laser, proseguite, non aprite le doppie porte bianche ma andate avanti e dopo aver disattivato un

nuovo campo di forza e aver eventualmente sistemato il vostro armamento con la cassetta di Emergenza Rossa presente entrate nella porta che trovate lì a fianco.

Stanza del Computer

Oggetti: Spina, Cacciavite
Nemici: Nessuno

Prendete la spina vicino alla porta e il cacciavite dalla cassetta degli attrezzi rossa. Utilizzate tale strumento sul pannello dietro la cassetta degli attrezzi, (foto: dinol-44) leggete il 2° Manuale sulla Sicurezza e

per ora uscite dalla stanza imboccando l'altra porta presente così da arrivare nell'Area di Ricerca in cui troverete due Raptor bloccati da una barriera laser, una cassetta di emergenza Rossa sulla destra e una porta che aprirete alla vostra sinistra.

Sala Riunioni Ricerca

Oggetti: DDK codice "E", Spina
Nemici: Nessuno

Guillemot

HORSE POWERED.

Official Licensed Product

Ferrari

SHOCK² RACING WHEEL

Il volante in grado di offrire le migliori sensazioni per una guida sportiva sulla tua PlayStation™:

- 2 leve del cambio digitali, come quelle adottate da Ferrari
- 2 leve e 2 pedali analogici: accelerazione e frenata progressive. Funzioni R1 e R2
- 2 potenti motori nell'impugnatura, per ricordarti di avere un bolide tra le tue mani
- Struttura di fissaggio dotata di 4 ventose e di un morsetto centrale, per incollarsi all'asfalto
- Puoi scegliere fra 3 modalità di gioco: Digital, Shock² (Analog + compatibile Dual Shock™) e Negcon™, per una completa libertà di guida

Disponibile anche in versione **PC**: Racing Wheel & Force Feedback Racing Wheel.

www.guillemot.com

UBI SOFT S.p.A.: Viale Cassala, 22-20143 Milano (Italy)
Tel: 00 39 02 83 312 1 - Fax: 00 39 02 83 312 300

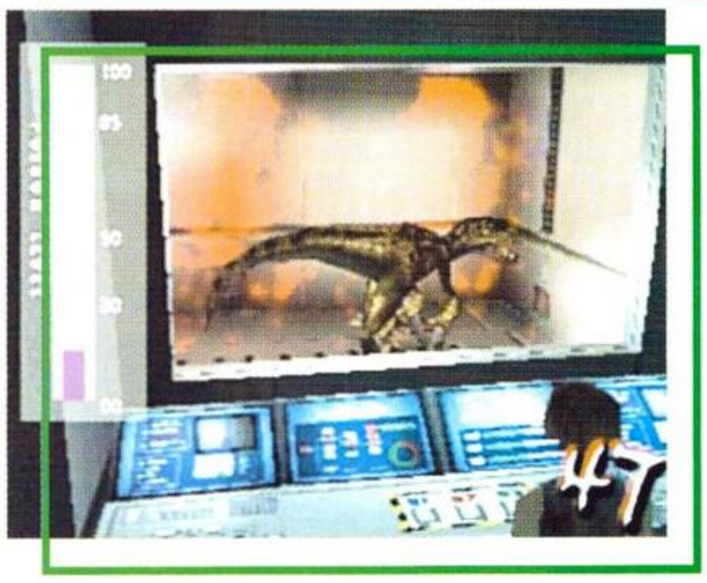
Shock² Racing Wheel™, Force Feedback Racing Wheel™ e Racing Wheel™ sono marchi registrati di Guillemot Corporation. Ferrari & Ferrari F550 Maranello sono marchi registrati di Ferrari Idea S.A.. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi riconosciuti nazionalmente ed internazionalmente sono registrati ai rispettivi proprietari. Le immagini sono indicative. Contenuti, specifiche e design sono soggetti a modifiche senza precedente comunicazione e possono variare da una nazione all'altra.

Prendete il DDK dal tavolo e controllate il pannello con la luce blu per ottenere il Codice Blocco: 7248 che userete tra non molto. Esaminate lo scaffale nell'angolo per la Spina, leggete i fogli appesi in bacheca per ottenere importanti informazioni sul prossimo puzzle che dovrete affrontare e fate lo stesso con i fogli sparsi per terra per scoprire qualcosa di più riguardo il nascondiglio segreto di Kirk. Visto che non potete aprire l'altra porta presente nella stanza ritornate nella Stanza del Computer e inserite il codice 7248 nel computer vicino al blocco degli appunti giallo. (foto: dinol-45) Fatto ciò ritornate nella Sala Riunioni Ricerca ed entrate nella porta prima inaccessibile per ritrovarvi nella...

Sala Esperimenti con i Gas

Oggetti: Chip-Chiave SI, Chiave Piccola, Anestetico
Nemici: Raptor

Prendete l'anestetico e avvicinatevi al pannello di controllo per avvistare il dottore all'interno della stanza per gli esperimenti chimici avvolto in una nube tossica. Per eliminare tali sostanze nocive dovete inserire la seguente combinazione nel pannello di controllo:
Blu, Verde, Rosso, Rosso, Verde, Blu
Fatto ciò entrate nella stanza e parlategli per scoprire altre informa-



zioni sul Dr. Kirk e per ricevere la Chip-Chiave con riportato un codice: 3695. Il poveretto saluterà come hanno fatto tutti quelli che avete incontrato finora, ma prima di lasciarlo controllate ancora il cadavere per prendere la Chiave Piccola del Pronto Soccorso. Uscendo dalla sala verrete assaliti da un raptor in un'altra Danger Scene, (foto: dinol-46) liberatevi del lucertolone e uscite dalla stanza in tutta fretta così da intrappolarlo all'interno ed eliminarlo in tutta tranquillità premendo il pulsante rosso dal pannello di controllo. (foto: dinol-47)

Nota: Ora che avete la Piccola Chiave del Pronto Soccorso potete aprire le due cassette chiuse presenti nell'Ambulatorio. Visto che però le cassette sono due e voi avete una sola chiave ecco qui cosa troverete nelle due cassette per aiutarvi nella scelta:

Cassetta di Sinistra -> Resurrezione e Medikit (G)
Cassetta di Destra -> Additivo e Medikit (G)

A questo punto tornate nel Corridoio SI e dopo aver eliminato i due raptor intrappolati dalla barriera laser entrate nella...

Biblioteca

Oggetti: Medikit (G), Chiave R
Nemici: Nessuno

Prendete il Medikit (G) e andate a sinistra per esaminare la luce blu del pannello di controllo. Utilizzate la Chip-Chiave SI sul computer e inserite il codice 3695 come password. A questo punto dovrete affrontare un nuovo puzzle riproponendo lo schema indicato in figura, che otterrete compiendo le seguenti mosse:

Premete -> Su, X, X, Su, X, Su, Su, X
Così facendo avrete sbloccato uno dei pannelli della biblioteca, che raggiungerete per recuperare la Chiave Elettronica R e un importante promemoria da leggere con attenzione. (foto: dinol-48) Prima di lasciare la stanza prendete il mirino di modifica della pistola e di seguito entrate nella porta vicino al computer così da arrivare nel Corridoio SI in cui troverete una cassetta di Emergenza e una porta che conduce alla...

Stanza del Computer

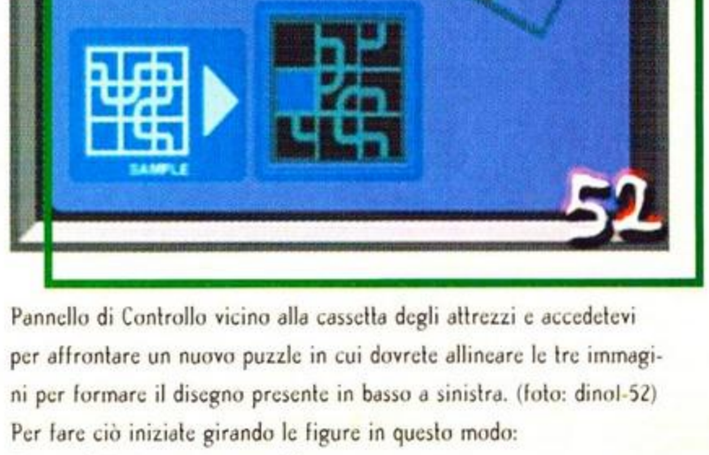
Oggetti: Nessuno
Nemici: Nessuno

Avvicinatevi al grosso schermo blu e dopo aver esaminato le due fessure ai lati utilizzate la Chiave R sulla fessura di Destra (oppure la Chiave L su quella di Sinistra) per dare il via alla sequenza in cui Regina chiamerà in suo aiuto Gail per poter operare simultaneamente i due interruttori. (foto: dinol-49) Liberata la nuova porta con relativo pannello di controllo utilizzate i dischetti DDK in vostro possesso per accedere alla nuova sezione puzzle e inserite la parola ENERGY per garantirvi l'accesso alla...

Stanza Simulazioni

Oggetti: Munizioni SG, Anestetico
Nemici: Nessuno

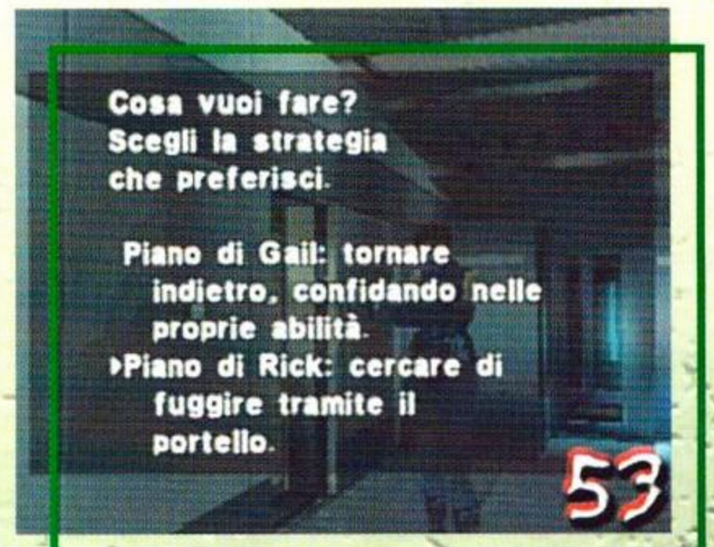
Arrivati nella nuova sala dopo aver salvato la posizione vedrete una strana forma di energia che svanirà dopo un breve periodo di funzionamento. (foto: dinol-50) Per prima cosa esaminate il pannello di controllo sul tavolo e date energia al tutto inserendo la combinazione:
Stabilizzatore (Gamma - terzo simbolo)
Inizializzatore (Beta - secondo simbolo)
Terza Energia (Alfa - Primo simbolo)
Fatto ciò spostate lo scaffale e prendete lo Stabilizzatore per SG che



vi permetterà di sparare eliminando i tempi di ricarica e quindi uscite dalla stanza e tornate alla Stanza del Computer.
Qui il Dr. Kirk vi giocherà una simpatico scherzetto, bloccando tutte le vie di fuga. (foto: dinol-51) Senza andare nel panico avvicinatevi al

Pannello di Controllo vicino alla cassetta degli attrezzi e accedetevi per affrontare un nuovo puzzle in cui dovrete allineare le tre immagini per formare il disegno presente in basso a sinistra. (foto: dinol-52)
Per fare ciò iniziate girando le figure in questo modo:
Figura di Destra: Non muovetela
Figura di Centro: Giratela a destra 1 volta
Figura di Sinistra: Giratela a destra 1 volta
e poi sovrapponetele prendendole in questo ordine: Figura di Sinistra, Figura di Destra, Figura di Centro.
Ed anche questa minaccia è stata sventata, proprio in tempo per dare il via ad una nuova diatriba tra Gail e Rick che originerà il secondo bivio della storia in cui potrete scegliere tra:
Rick -> Scappare passando dalla botola di emergenza della Stanza Simulazioni.
Gail -> Tornare indietro alla Stanza Trasferimenti SI passando per le aree infestate dai dinosauri.

Per questo mese è tutto, ci risentiamo il mese prossimo per la conclusione dell'avventura di Regina. (foto: dinol-53)



Mondo Console di Pirozzi Giampaolo

mondo console

Piazza Roma - via Magenta 5 (angolo via Carducci) - Ancona - Tel. e fax 071 54 856

PLAYSTATION ▸

Final Fantasy VIII

Wipeout 3

Legacy of Kain 2

Resident Evil 3: Nemesis

Gran Turismo 2

DREAMCAST ▸

Soul Calibur

ShenMue

Ecco The Dolphin

Metropolis

Trick Style

Grafica: Gianluca Armeni 071/9158920

NINTENDO 64 ▸

Donkey Kong 64

Perfect Dark

Harrier 2001

Mario Golf

PC CD-ROM ▸

Messiah

Quake 3: Arena

Rally Masters

Battlezone II

Prince of Persia 3D

Force 21

TUTTI I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGGITIMI PROPRIETARI

Vendita per corrispondenza in tutta Italia

Gadgets e Action Figures

Servizio Rivenditori

DREAMCAST versione EUROPEA ad un PREZZO INCREDIBILE!

Riservato ai Rivenditori Riservato ai Rivenditori

Riservato ai Rivenditori

Riservato ai Rivenditori

Riservato ai Rivenditori

Riservato ai Rivenditori

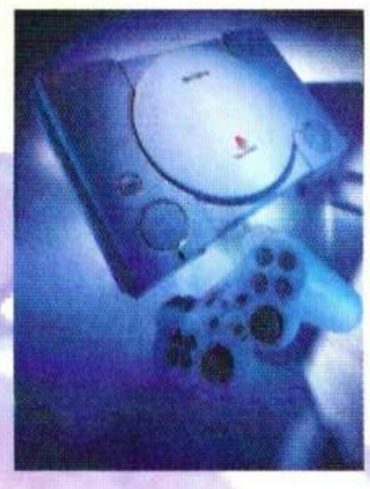
Videogiochi

Riservato ai Rivenditori

VIDEOGIOCHI ESSE

DISTRIBUZIONE

PlayStation



Grafica RC: Tel. 081/752 03 21

Mad Catz a "Vibrazione" L. 79.900

NINTENDO 64

PlayStation 2

DVD VIDEO

Porta PlayStation

Giochi Dreamcast

Prezzi Imbattibili

Tutti i marchi sono registrati ai rispettivi proprietari.

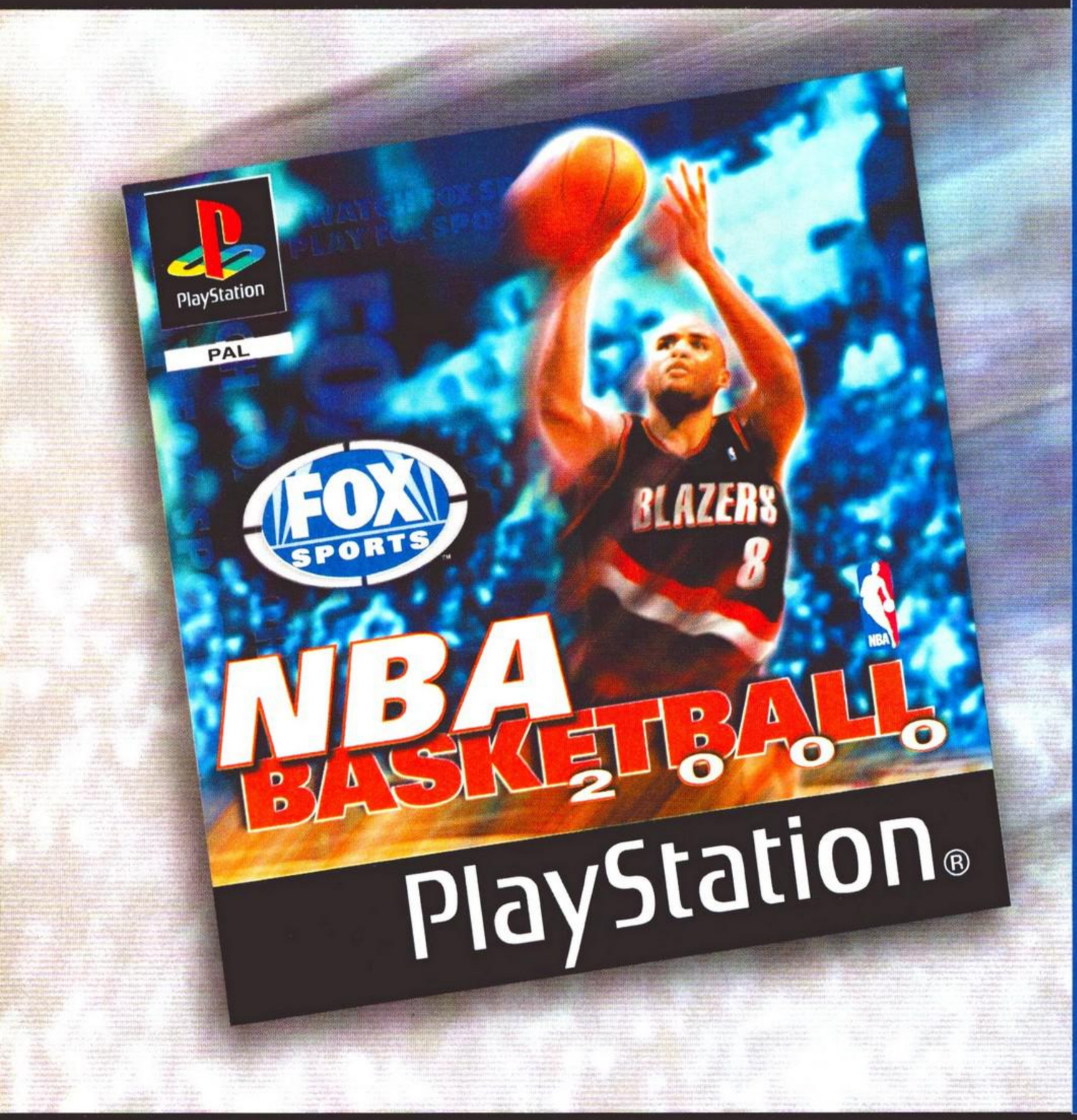
Chiamateci!

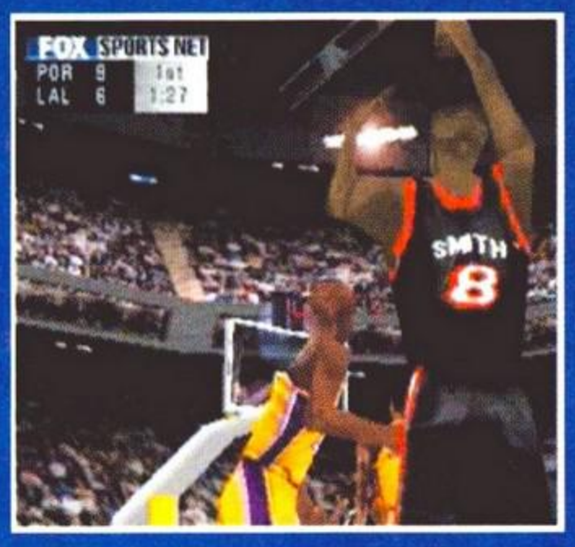
"Ricerchiamo Agenti su zone libere".
"Evasione degli ordini in giornata - Consegna veloce 24/48 ore"
"Garanzia su tutti i prodotti Acquistati - Aggiornamenti Continui."

Dreamcast

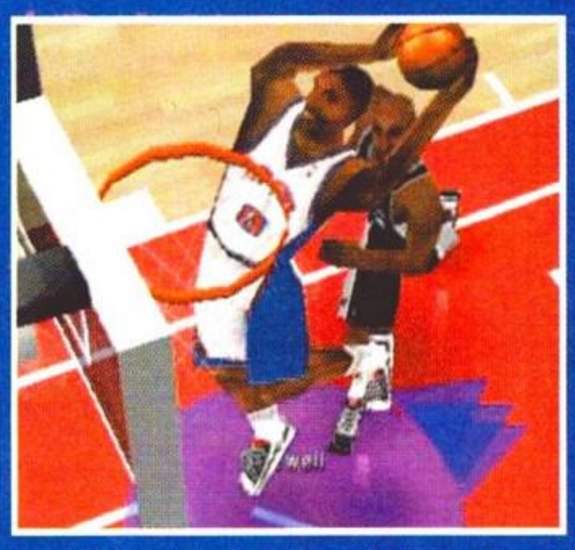
Tel. 08 / 17.76.88.00 / Fax. 08 / 17.76.87.41

UN NUOVO MODO DI INTERPRETARE IL BASKET !





Le angolazioni della telecamera ti portano al centro dell'azione



Moltissimi tipi di schiacciate differenti

Giocabilità accattivante, veloce e divertente

SPORTS GAMES FOR SPORTS FANS.™

foxsportsgames.com
collegati per avere più informazioni, schermate e download

nba.com

Anche su Windows® 95/98 CD-ROM

PC CD-ROM Windows® 95/98

distribuito da: HX HalifaX www.halifax.it

FOX SPORTS INTERACTIVE™

©1999 Twentieth Century FOX Film Corporation. Tutti i diritti riservati. "FOX," "FOX Sports," "FOX Sports Net," "FOX Trax," "FOX Sports Interactive," "FOX Interactive," "Twentieth Century FOX" e i logo associati sono marchi registrati e di proprietà di Twentieth Century FOX Film Corporation. L'NBA e i logo delle squadre NBA usati in questo prodotto sono marchi registrati, copyright e/o altre forme di proprietà intellettuale di proprietà esclusiva di NBA Properties, Inc. e delle relative squadre e non può essere usato, né in toto né in parte, senza il preventivo consenso scritto di NBA Properties, Inc. ©1999 NBA Properties, Inc. Tutti i diritti riservati. Windows e i logo di Windows sono marchi e/o marchi registrati di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o negli altri paesi. Fabbricato e stampato negli U.S.A.. PlayStation e i logo PlayStation sono marchi registrati di Sony Computer Entertainment Inc. PATENTI ITALIANE ED ESTERE IN ATTESA DI RILASCIO.

Scuola di sopravvivenza

Sonic Adventure

PRIMA PARTE

Mandato in pensione quel babbione di Raziel, possiamo occuparci di un gioco moooolto più serio, lo strepitoso Sonic Adventure. Pur non essendo il massimo della difficoltà, il nuovo gioco dei Sonic Team riserva alcune interessantissime variabili alle avventure dei personaggi. Pensate di sapere tutto delle Chao Race? Oppure non sapete cosa succede prendendo tutti i 120 emblemi? Questo ve lo dico io: assolutamente nulla.
Perché sbattersi, allora, per recuperarli tutti? Beh, è sicuramente un valore aggiunto non da poco e permette un divertimento diverso da quello che da l'avventura.
Comunque, leggete bene le prossime righe, perché troverete delle chicche mica da ridere. Ah, a causa dello spazio tiranno, abbiamo pensato di dividere la soluzione in due parti così da agevolarvi nella lettura e provvedere a un "sezionamento" del titolo molto più esaustivo.

NOTA: Nel corso del testo relativo a ogni avventura, troverete il logo di uno stage che rappresenta il richiamo relativo alla descrizione dello stesso in un box separato. Ovviamente, ogni livello spiegherà le diverse caratteristiche del personaggio con il quale lo si affronta.

L'AVVENTURA DI SONIC

Dopo il filmato introduttivo, vi ritroverete ad affrontare il primo boss del gioco, ovvero Chaos 0. Non è molto difficile da abbattere: basta avere un po' di anelli e colpirlo con l'Homing Spin Attack quando si trova vicino e pressoché immobile. Attenzione a quando salta sui pennoni: continuate a correre in circolo e stategli molto lontani. Al termine del combattimento, Sonic si ritroverà a sorseggiare una bevanda (credibilmente Gin Lemon) sul bordo di una piscina: vedrete un bel filmato introdurre Tails e il suo biplano scalcinato, schiantarsi serenamente sulla spiaggia. Seguitelo e vi ritroverete ad affrontare il primo stage di impatto: Emerald Coas.

Al termine di questo livello incontrerete Tails e avrete accesso a questo nuovo personaggio per giocare un'avventura: vi ritroverete quindi nella Station Square, uscite in strada ed entrate nella Station Square Train Station; raggiungete il treno e sarete trasportati in una nuova sezione, Mystic Ruins, ovvero la casa di Tails.
Seguite il vostro amico fino alla sua casa che si trova alla vostra destra scendendo dal treno.
Prima ancora di riuscire a pensare qualche cosa, apparirà il dottor Robotnik per la seconda volta: dovete affrontare il secondo boss della situazione. Si tratta di Egg Hornet, una macchina volante in grado di portare attacchi dannosissimi. Evitatelo e stategli alla larga il più possibile, dopodiché quando sferra l'attacco col muso e rimane piantato nel terreno, colpitelo con l'Homing Spin Attack. Al termine del combattimento, il vecchio Dottor Robotnik (o Egg-Head che dir si voglia...), darà in pasto alla sua creaturina uno sbrilluccicante Smeraldo, cosicché da trasformare il mostro combattuto in precedenza da Chaos 0 a

Titolo	Formato
Sonic Adventure	Dreamcast

GLI OGGETTI DI SONIC ADVENTURE

Durante il corso delle sei avventure, troverete dei power up, alcuni dei quali praticamente obbligati, mentre altri sono leggermente più nascosti e comunque non essenziali ai fini del gioco. Ecco una lista del dove, come e quando.

SONIC
OGGETTO
DOVE SI TROVA
IMPIEGO

Light Speed Shoes
Nelle fogne di Station Square, passando dal tombino.
Permette di utilizzare l'incredibile Light Speed Dash

Ancient Light
Vicino alla Floating Island, su una roccia.
Permette di utilizzare il Light Speed Attack.

Crystal Ring
Nella lobby dello Station Square Hotel sopra le scale. Usate il Light **Speed Dash.**
Il Light Speed Dash impiega solo due secondi invece di quattro per caricarsi.

TAILS
OGGETTO
DOVE SI TROVA
IMPIEGO

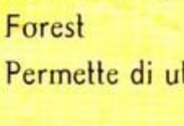
Rhythm Badge
Presso il villaggio delle Echidne nel passato
Migliora il Tail Attack rendendolo continuo

Jet Anklet
Nelle fogne dietro l'entrata di Twinkle Park.
Permette a Tails di volare più velocemente.

KNUCKLES
OGGETTO
DOVE SI TROVA
IMPIEGO

Shovel Claws
Nella caverna vicino alla casa di Tails
Dona l'abilità di scavare

Gold Gloves
Su una sporgenza sopra la casa di Big nella Rain Forest
Permette di utilizzare il Light Attack



AMY ROSE
OGGETTO
DOVE SI TROVA
IMPIEGO

Warrior Feather
Quando si vince al Whack-A-Sonic per la prima volta
Dona l'abilità Spin Hammer Attack

Long Hammer
Vincete una seconda volta al Whack-A-Sonic battendo il vostro ultimo record.
Rende lo Spin Hammer Attack più potente e fa apparire Super Sonic nel Whack-A-Sonic.

BIG THE CAT
OGGETTO
DOVE SI TROVA
IMPIEGO

Lifebelt
Nella Ice Cave
Dona l'abilità di fluttare

Power Fishingrod
Sotto il letto di Big nella sua casa della Rain Forest
Filo e canna potenziati per racimolare altri Sonic Emblem

Fishing Lure
Nelle fogne dietro Twinkle Park
Per fare apparire i pesci da più di 2000g

Fishing Lure
Nella Rain Forest di Mystic Ruins in una caverna
Per fare apparire i pesci da più di 2000g

Fishing Lure
Nello stage Ice Cap dietro il cranio del dinoasauro
Per fare apparire i pesci da più di 2000g

Fishing Lure
In una prigione sopra la Egg Carrier
Per fare apparire i pesci da più di 2000g

E-102
OGGETTO
DOVE SI TROVA
IMPIEGO

Jet Booster
In una stanza al livello superiore della Egg Carrier
Permette di planare

Long Hammer
In una stanza opposta a quella del booster dopo la distruzione della Egg Carrier
Potenza di fuoco molto migliorata

stage 2 WINDY VALLEY
ACTION STAGE

E' tempo di tornare alla stazione ferroviaria e da qui sul treno che riporta a Station Square. Da qui, fate un salto a visitare il luogo in cui avete combattuto per la prima volta con Chaos 0. Se fate attenzione a un particolare, noterete che nella piazzetta antistante il cortiletto che è stato teatro della vostra prima battaglia, la macchina che bloccava il tombino se n'è andata, dandovi così accesso al sistema di fognature. Gettatevi nel tombino e, seguendo la strada, scoprirete il primo power up che incontrerete durante l'avventura di Sonic: le Light Speed Shoes, delle scarpette che vi permetteranno, d'ora in avanti, di spararvi a massima velocità, utilizzando le file di anelli come se fossero delle monorotaie. Premete l'interruttore sul pavimento per fare apparire

degli anelli, caricatevi al massimo usando il tasto di attacco (comunemente X se non avete ridefinito i tasti) e riuscirete a percorrere la strada che vi separa dall'uscita verticale (magari vi ci vorrà un po' di pratica, ma non disperate...). A questo punto, sarà aperta una nuova parte della città che si può raggiungere dalle uscite dell'Hotel o della Stazione. Recatevi nella nuova locazione, fino a quando non troverete l'ingresso del Casino, a prima vista chiuso e sbarrato.
Per guadagnarvi l'accesso alla sala dei divertimenti, basta attivare il pulsante presente nello spiazzo e posizionarsi velocemente sotto la scia di anelli che appare. Caricatevi al massimo (grazie al power up appena conquistato) e spiccate un bel Light Speed Dash verso l'alto in modo da aprire le porte del Casino con una testata di gran classe.

Chaos 1.
Ora salite le scale e raggiungete la casa di Tails, davanti alla quale troverete la Wind Stone (una pietra verde montata su un piedistallo).
Raccogliete la pietra e poi andate in basso e da qui verso destra per raggiungere le vicinanze del laghetto, cercate una caverna sulla vostra destra e, una volta dentro, mettete la pietra sull'apposito interruttore: il terreno esploderà e voi potrete accedere al secondo livello: Windy Valley.

L'ingresso nel Casino, conduce automaticamente al livello 3, Casinopolis.

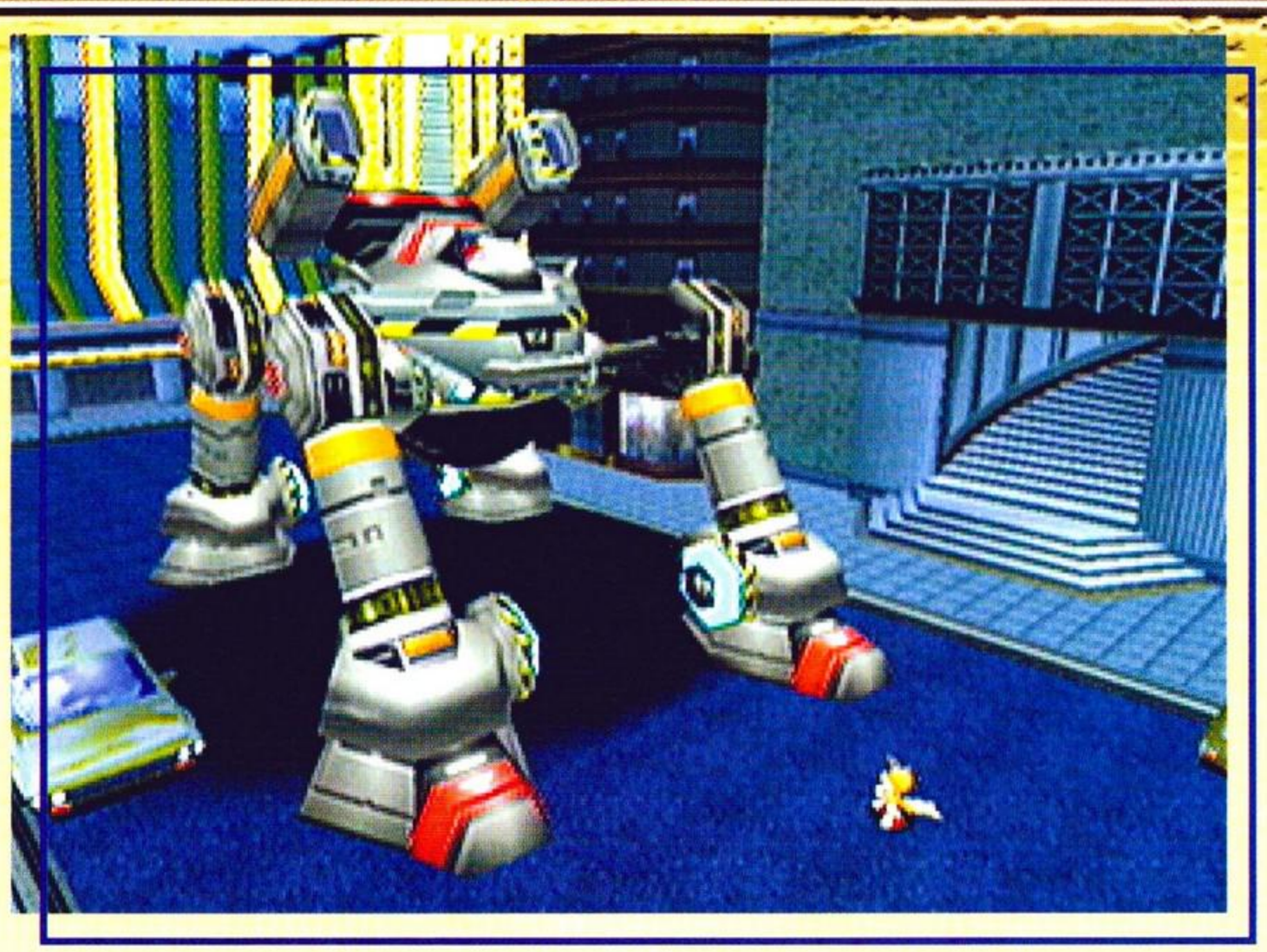
stage 3 CASINOPOLIS ACTION STAGE

Al termine del livello, vedrete apparire una chiave blu in un vicolo dietro al Casino e il Dottor Robotnik farà una nuova apparizione, rubando il Chaos Emerald appena recuperato dalle tasche di Sonic: correte a recuperare il nuovo oggetto, raccoglietelo dopodiché tornate di corsa alla Stazione, salite sul treno e raggiungete ancora una volta le Mystic Ruins. Al vostro arrivo, assisterete a un nuovo filmato, in cui una parte di montagna si distruggerà proprio davanti ai vostri occhi: attraversate la nuova caverna e, una volta giunti in prossimità della "serratura", appoggiate la Ice Key e saltate nel vortice. Vi ritroverete in una nuova sezione completamente ghiacciata, seguite il percorso, saltate il laghetto e salite la scala per raggiungere il quarto livello: IceCap.

stage 4 ICECAP ACTION STAGE

Una volta che sarete arrivati in fondo e avrete completato con successo il livello, uscite dalla caverna e dirigetevi in prossimità del laghetto: qui troverete ad attendervi una vecchissima amicizia, ovvero l'echidna Knuckles, con la quale dovrete combattere. Per colpire Knuckles, basta girargli un po' intorno e dopo qualche colpo di Homing Spin Attack, sarete in grado di assistere tranquillamente a un nuovo filmato, in cui il Dottor Robotnik raccoglierà gli smeraldi in

vostro possesso e li darà a Chaos che si trasformerà in Chaos 4, che dovrete affrontare nel laghetto vicino e l'azione si sposterà lì per la nuova battaglia.
Usate le ninfee per non affondare in acqua (anche se resterete comunque a pelo e potrete riemergere semplicemente saltando come dei pazzi): puntate Chaos 4 e utilizzate i vostri letali attacchi per abbatterlo. Al termine del combattimento con Chaos 4, apparirà l'astronave del Dottor Robotnik e Tails vi suggerirà di arrembarla con l'aereo Tornado. Seguite Tails fino a casa sua (l'edificio in alto alla sinistra della fermata del treno) e, dopo l'ennesimo breve filmato,



potrete affrontare il primo Sub Game di Sonic Adventure: Sky Chase Act 1.

SKY CHASE ACT 1 SUB GAME

Comunque vadano le cose, il Tornado verrà abbattuto, il dinamico duo verrà diviso dal botto dell'aeroplano e Sonic si ritroverà praticamente nella locazione iniziale (lo Station Square Hotel). La prossima mossa da fare è quella di tornare nella parte della città dove siete entrati precedentemente nel livello Casinopolis. Qui incontrerete Amy (sbloccherete di conseguenza la sua mini avventura), la quale vi presenterà il passerotto che ha trovato (ne saprete di più guardando il

suo filmato introduttivo...). Una volti arrivati a Twinkle Park (la grossa costruzione a lato dell'oceano), vedrete il robot ZERO e dopo un altro breve filmato, comincerà il quinto livello di Sonic Adventure: Twinkle Park.

stage 5 TWINKLE PARK ACTION STAGE

Bene, abbiamo terminato anche questo livello e le cose cominciano a farsi dannatamente complicate. A questo punto, vi ritroverete a fare una scelta: se entrate nella porta di destra, potrete accedere al sotto gioco di Twinkle Circuit, altrimenti proseguite prendendo la porta in basso. Appena usciti da Twinkle Park, vedrete apparire un oggetto nella zona erbosa davanti alla Stazione: si tratta di una carta di accesso, la quale vi servirà assolutamente per proseguire nella vostra avventura. Raccogliete la ID Card e poi trasportatela fino a raggiungere la porta del garage chiusa alla sinistra di Twinkle Park: apparirà il messaggio "ID Confirmed" e voi potrete entrare nella nuova locazione, dove troverete davanti a voi due ascensori. Prendendone uno qualsiasi, verrete trasportati nel sesto livello di Sonic, Speed Highway.

stage 6 SPEED HIGHWAY ACTION STAGE

Nulla, nessuna traccia di Amy. Dove si sarà cacciata? Comunque stiano le cose, Sonic si ritroverà nella piazzetta dove ha combattuto per la prima volta con Chaos 0. Raggiungete la zona di Casinopolis utilizzando il passaggio dallo Station Square Hotel, dove scoprirete che ZERO ha catturato Amy e la sta portando alle Mystic Ruins. Il treno, come per magia, tornerà subito in azione (era chiuso a causa di uno sciopero!) e voi potrete di nuovo raggiungere la zona dove si trova la casa di Tails. Una volta usciti dal treno, scendete e assisterete a un filmato in cui Amy viene trasportata a bordo della enorme Egg Carrier: non vi rimane altro da fare che raggiungere la porzione di caverna che si è scoperta quando avete affrontato lo stage Ice Cap (passando per il turbine), proseguite diritti e arriverete all'isola di Knuckles. Poco prima del ponte che conduce all'isola galleggiante, sulla vostra destra noterete un nuovo power up di Sonic: l'Ancient Light. Praticamente, ora che possedete questo nuovo potere, siete in grado di caricare il Light Spin Dash e colpire anche i nemici. In questo frangente vi tornerà molto utile, in quanto dovrete distruggere la gabbia con la scimmietta che si

BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA CAVALLOTTI, 98
20052 – MONZA (MI)

TEL.039/2720499

TEL. 039/2720499 TEL/FAX 039/747171

IMPORTAZIONE DA EUROPA-GIAPPONE-HONG KONG-USA

NINTENDO 64

NINTENDO USA L.279.000
NINTENDO USATI L.89.000
ARMORINES PROJECT SWARM TEL
BANJO KAZOJE L.79.000
BASS HUNTER FISHING TEL
BASS MASTER 2000 TEL
BLAST CORPS L.29.000
BETTLE ADV. RAC. L.79.000
BATTLETHANKS 2 TEL
BOMBERMAN L.49.000
BUST A MOVE 2 L.59.000
BUST A MOVE 3 DX L.59.000
BUG'S LIFE L.119.000
CARMAGEDDON L.109.000
CASTLEVANIA L.99.000
CASTLEVANIA 2 TEL
COMMAND & CONQUER TEL
DESTRUCTION DERBY 2 TEL.
DOOM L.39.000
DONKEY KONG WORLD (DICEM.)
EVANGELION TEL
FIGHTER DESTINY L.59.000
FIFA 99 L.109.000
F-ZERO L.79.000
DARK RIFT L.29.000
DD KONG TEL
DUKE NUKEM 3D L.39.000
DUKE NUKEM ZERO HOURS TEL
EXTREME G L.39.000
FIGHTING FORCE TEL
F1 WORLD G.P. 1 L.69.000
F1 WORLD G.P. 2 L.99.000
JET FOR GEMINI TEL
GAUNTLET LEGEND TEL
GOEMON GAMBARRE 2 L.139.000
GOLDENEYE 007 L.79.000
HYBRID HEAVEN TEL
KING OF PRO BASEBALL L.39.000
INT. S. STAR SOCCER 98 L.59.000
LEGO RACER TEL
J.L. PERFECT STRYKER II TEL
MACE THE DARK AGE L.39.000
MARIO KART L.79.000
MARIO PARTY L.99.000
MICROMACHINES TEL
MISSION IMPOSSIBLE L.79.000
MYSTICAL NINJA 1 L.49.000
F1 MONACO GP 2 L.109.000
MORTAL KOMBAT MYTH. L.49.000
MULTIRACING CHAMP. L.29.000
NAMCO MUSEUM TEL
NBA JAM 2000 EL.
NBA LIVE 2000 TEL
NBA SHOWTIME TEL
NIGHTMARE CREATURES TEL
OFF ROAD CHALLENGE L.59.000
ON & OFF RACING TEL
POCKEMON SNAP TEL
POCKET MONSTER L.129.000
PILOT WINGS L.49.000
QUAKE L.59.000
QUAKE II L.109.000
RAYMAN 2 TEL
RAINBOW SIX TEL
READY 2 RUMBLE BOXING TEL.
RESIDENT EVIL 2 TEL
ROGUE SQUADRON L.109.000
ROUD STAR TROPHY TEL
SILICON VALLEY L.69.000
S.ROBOT TAISEN TEL
SHADOWMAN L.114.000
STAR WARS RACER L.115.000
S.ROBOT FIGHTING L.119.000
SIM CITY 64 TEL
SNOWBOARDING 1080 TEL
SOUTH PARK CHEF LUVSHACK TEL
STAR SOLDIER L.59.000
SUPERCROSS 2000 TEL
TOY STORY 2 TEL
TONIC TROUBLE TEL
TOP GEAR RALLY 2 TEL
TUROK L.39.000
TUROK 2 L.79.000
TUROK 3 TEL
ZELDA L.99.000
VIEWPOINT 2064 TEL
V RALLY 99 L.79.000
WCW MAYEHM TEL
WCW VS NWO REVENGE L.59.000
WIPEOUT L.45.000
WIN BACK TEL
WWF WRESTLEMANIA 2000 TEL
WONDER PROJECT J L.49.000
WORLD DRIVER CHAMP. TEL
VIRTUAL CHESS L.79,000

ACCESSORI:
ADATTATORE UNIV. 100% L.69.000
JOY PAD L.35.000
CAVO ESTENSIONE PAD L.12.000
MEMORY CARD 256K L.13.000
MEMORY CARD 1MG L.19.900
CAVO S-VHS L.29.000
RUMBLE PACK L.19.900
RUMBLE PACK+MEMORY L.29.900
PRESA ANTENNA RF L.25.000
VOLANTE+PEDALIERA E DOPPIA VIBRAZIONE L.139.000

OCCASIONI A LIT.29.000:

BUST A MOVE 3/WCW VS NWO/ DUKENUKEM 3D/J.L. PERFECT STRYKER/MULTIRACING C./FIFA 64/EXTREME G/J.MADDEN FOOTBALL/F1POLEPOSITIO//SUPER MARIO/MORTALKOMBAT TRILOGY L.39.000

PORTACHIAVI IN METALLO L.15.000

SOUL CALIBUR
DREAMCAST
PLAYTATION
SHENMUE
GUNDAM
BIO HAZARD 3

SUPERNINTENDO

BATMAN RETURNS L.39.000
CAPITAN COMMANDO L.49.000
CASPER L.39.000
TINY TOON ADV. L.29.000
CLAYFIGHTER 2 L.49.000
EARTHWORM JIM 2 L.29.000
FIFA 96 L.29.000
POP'N'TWEEN BEE L.29.000
PREISTORIK MAN L.29.000
PRIMAL RAGE L.29.000
SAMURAI SHOWDOWN L.29.000
S.MARIO ALL STAR L.29.000
STREET FIGHTEE 2TURBOL.29.000

PLAYSTATION

PLAYST. UNIVERSALE L.279.000

GIOCHI USA/JAP

ACE COMBAT 3 TEL
ALUNDRA 2 TEL
ARK THE LAD 3 TEL
BASS LANDING USA L.119.000
BIO HAZARD 2 VERS. D.SHOCK L.119
BIO HAZARD 3 TEL
BLACK BASS W/BLUE MARTIN TEL
BRAVE FEN. MUSASHIDEN L.119.000
CAPCOM GENERATION 2 L.129.000
CAPITAN TSUBASA J L.149.000
CHANGE GET A ROBOT L.139.000
CHOCOBO COLL. TEL
CHRONO CROSS TEL
CHRONO TRIGGER TEL
CYBER ORG L.99.000
DARKSTALKER 3 L.99.000
DEEP FREEZE L.89.000
DENPRISM (SQUARE) TEL
DEVILMAN TEL
DIE HARD TRILOGY 2 TEL
DINO CRISIS USA L.129.000
DRAGON BALL F.BOUT L.89.000
DRAGON BALL Z LEG. L.89.000
DRAGON BALL Z ULT. BATTLE2L.89
DRAGON VALOR TEL
DUNE 2000 TEL
EINHANDER L.69.000
ESPN OUTDOORS BASS FISHING
FATAL FURY WILD AMBITION L.119.
FINAL FANTASY TACTICS TEL
FINAL FANTASY ANTHOLOGY L.119
FINAL FANTASY 8 L.119.000
FISHERMAN BAIT L.99.000
FISHERMAN BAIT 2 L.119.000
FRONT MISSION 3 L.139.000
FRONT MISSION ALTERNATIVE L.59
EVANGELION L.109.000
GRANDIA USA L.119.000
GRAN TURISMO 2 TEL
GUNDAM PERFECT 1 YEAR L.79.000
GUNDAM 0079 L.79.000
GUNDAM CHAR'S C.ATTACKL.89.000
GUNDAM BATTLE MASTER II L.129.000
HOKUTO NO KEN TEL
JADE COCOON L.119.000
KOUDELKA TEL
LEGEND OF MANA L.139.000
LUNAR SILVER STAR STORYL.145.000
LUNAR 2 ETERNAL BLUE TEL
LUPIN 3 L.89.000
KARTIA RPG USA L.119.000
KING OF FIGHTERS 97 L.99.000
KING OF FIGHTERS 98 TEL
JO JO BIZARRE ADV. TEL
J.L. PERFECT STRYKER 99 TEL
MACROSS VFX 1 L.79.000
MACROSS FORTRESS TEL
MACROSS VFX 2 TEL
MARVEL S.HEROS VS STREET F. L.79
MARVEL VS CAPCOM TEL
METAL GEAR SOLID INT TEL
METAL SLUG L.109.000
MOBILE SUITE GUNDAM 1.0 L.79.000
MOBILE SUITE GUNDAM 2.0 L.79.000
OMEGA BOOST USA L.119.000
PACMAN WORLD TEL.
PARASSITE EVE USA L.109.000
PARASSITE EVE 2 JAP 9/12
PATLABOR THE GAME TEL
POCKET FIGHTER L.69.000
R-TYPE DELTA TEL
RANMA 1/2 L.139.000
RASETZU NO KEN L.129.900
REAL ROBOT BATTLE TEL
RESIDEN EVIL DIRECTORS CUT L.69
RIVAL SCHOOL 2 TEL
S.ROBOT WAR F L.119.000
S.ROBOT WAR F FINAL TEL
S.ROBOT WAR COMPLETE BOX L.109 S.ROBOT WAR 5 L.99.000
S.ROBOT TAISEN ALPHA 29/12
SAGA FRONTIER USA L.119.000
SAGA FRONTIER II TEL
SAILOR MOON L.129.000
SAMURAI SPIRIT NEW VERSION 9/12
SHADOW MADNESS L.129.000
SD GUNDAM G ZERO TEL
SD GUNDAM G CENTURY L.75.000
SLAYER ROYAL 1 L.99.000
SLAYER ROYAL 2 TEL
STAR OCEAN 2° STORY USAL.119.000
STREET FIGHTER ZERO 3 L.109.000
STREET FIGHTER EX 2 PLUS 22/12
SUIKODEN II L.109.000
TEKKEN 3 L.69.000
THOUSAND ARMS TEL
TIME CRISIS JAP L.35.000
TIME BOKAN 1 L.89.000
TIME BOKAN 2 L.109.000
TOBAL 2 L.79.000
TOKIMEKY MEMORIAL 2 TEL.
TOMORROW NEVER DIES TEL
VANDAL HEARTS II USA L.119.000
WILD ARMS 2 TEL
WINNING ELEVEN 4 TEL
XENOGEAR L.119.000

ACCESSORI:
ACTION REPLY EXPLORER L.69.000
BORSA PORTA CONSOLE L.39.900
PLAYST. MAGAZINE JAP L.30.000
JOYPAD COMP. L.9.900
MEMORY CARD 15B L.15.000
MEMORY CARD 120B L.33.000
MEMORY CARD 360B L.49.000
MULTITAP L.39.900
PAD DUAL SHOCK L.39.000
DUAL SHOCK INFRAROSSI L.39.000
PISTOLA+PEDALIERA L.39.000
POCKET STATION L.109.000
PRESA PAL ANTENNA L.19.000
PRESA ANTENNA PER GIOCHI USA E JAP L.39.000
CAVO SCART RGB L.15.000
VOLANTE +PEDALIERA CON VIBRAZIONE L.99.000
TAPPETO PER DANCING GAME L.69
VIDEO CD CARD L.129.000

CONVERTITIORE ACTION REPLY PERMETTE DI VEDERE TUTTI I GIOCHI USA/JAP ED ALTRI SU PLAYSTATION PAL L.29.900
MODIFICA USA/JAP/EURO L.50.000
MODIFICA UNIVERSALE PER GIOCHI CODIFICATI L.70.000

PLAYSTATION GIOCHI USATI

BURNING ROAD L.19.000
COMMAND & CONQUER L.19.000
DESTRUCTION DERBY L.19.000
FIFA 98 L.29.000
GAME MUSIC L.29.000
MOTORHEAD L.29.000
MORTAL KOMBAT TRILOGY L.25.000
NEED FOR SPEED II L.25.000
JET MOTO L.29.000
INT. S.STAR SOCCER L.19.000
MAN IN BLACK L.29.000
MEDIEVIL L.39.000
MORTAL KOMBAT TRILOGY L.29.000
PITFALL 3D L.29.000
PORSCHE CHALLENGE L.25.000
RAGE RACER L.29.000
SHADOW MASTER L.29.000
SPRIGGAN L.49.000
STREET FIGHTER ZERO 2 L.29.000
STREET FIGHTER MOVIE L.19.000
TEKKEN 2 L.29.000
TEKKEN 3 L.39.000
TENCHU L.35.000
VIGILANTE 8 L.29.000
WORLD CUP FRANCE 98 L.29.000

CHIAMA PER LA LISTA GIORNALIERA.

GAMEBOY

ALIEN 3 L.35.000
ASTERIX & OBELIX L.35.000
AZURE DREAMS L.79.000
BEACH VOLLEY L.35.000
CASPER L.79.000
GEX L.59.000
INDIANA JONES L.35.000
NINJA TURTLES L.35.000
FIFA 2000 L.79.000
NHL 2000 L.79.000
SUPERMAN L.35.000
SPIDERMAN 3 L.35.000
JUNGLE BOOK L.35.000
CASTELLIAN L.25.000
ARCADE CLASSIC 2 L.25.000
TOP RANK TENNIS L.25.000
TUROK 3 L.79.000
MARIO LAND 3 L.25.000
MARBLE MADNESS L.25.000
MORTAL KOMBAT 4 L.59.000
KWIRK L.25.000
PRINCE OF PERSIA L.25.000

MEGADRIVE

ALTERED BEAST L.25.000
ETERNAL CHAMPION L.25.000
ROBOCOP VS TERMINATOR L.25.000
RISKY WOODS L.25.000
WORLD CUP ITALIA 90 L.15.000
PACMANIA L.25.000
CAPITAN PLANET L.25.000
JORDAN VS BIRD L.25.000
MEGA 6 GIOCHI L.39.000
MICHAEL JACKSON L.25.000
CARTUCCIA MENACER L.25.000
FORMULA ONE L.25.000
SHAQ FU L.25.000
SPLATTERHOUSE 2 L.25.000
SONIC SPINBALL L.25.000
GUNSHIP L.25.000
S.REAL BASKETBALL L.19.000
X-MEN L.25.000

SEGA NOMAD IL PORTATILE A 16 BIT COMPATIBILE CON I GIOCHI MEGADRIVE
L.199.000 CON CARTUCCIA
6 GIOCHI IN OMAGGIO.

GAME GEAR

BAKU BAKU L.29.000
MAGIC KNIGHT RAYEARTH L.29.000
MORTAL KOMBAT L.29 .000
SHINOBI L.29.000
SONIC 2 L.29.000
COLUMS L.25.000
G-LOC L.25.000
LION KING L.29.000
VIRTUA FIGHTER MINI L.29.000
GAMEGEAR+GIOCO L.119.000

CD MUSICALI DEI CARTONI GIAPPON.

DRAGON BALL Z L.27.000
SAILOR MOON L.27.000
RANMA 1/2 L.27.000
GUNDAM L.27.000
MACROSS L.27.000
CITY HUNTER L.27.000
FINAL FANTASY 7 L.27.000
FINAL FANTASY 8 CONF. 4CDL.85.000
CAVALIERI DELLO ZODIACOL.27.000
HOKUTO NO KEN L.27.000
PARASSITE EVE L.27.000
DRACULA X L.27.000
ZELDA L.27.000
SHENMUE L.27.000
KING OF FIGHTERS 98 2CD L.39.900

SATURN

SATURN USATI L.89.000

PICCHIADURO

BATTLE MONSTER L.19.000
DEAD OR ALIVE LIMITED TEL
DINAMITE DEKA 2 L.49.000
DRAGON BALL Z LEG. L.69.000
DUNGEON & DRAGON'S COLL. L.139
FIGHTERS MEGAMIX L.39.000
FIGHTING VIPERS L.29.000
FINAL FIGHT REVENGE TEL
GOLDEN AXE THE DUEL L.29.000
GUARDIAN HEROS L.59.000
KING OF FIGHTERS COLL. L.149.000
MARVEL S.HEROS L.39.000
MARVEL VS STREET FIGHTER L.139.
POCKET FIGHTER L.69.000
REAL BOUT COLL. L.109.000
SAMURAI SHOWDOWN COLL. TEL
STREET FIGHTER COLL. L.89.000
STREET FIGHTER ZERO 3 TEL
TOSHINDEN L.19.000
TOSHINDEN URA L.25.000
VAMPIRE SAVIOR L.129.000
VIRTUA FIGHTER KIDS L.29.000
VIRTUA FIGHTER 2 L.29.000
VIRTUA FIGHTER REMIX L.25.000
VIRTUAL ON L.39.000
X-MEN VS STREET FIGHTER TEL

SPARATUTTO

ALIEN TRILOGY L.39.000
BLAM MACHINEHEAD L.19.000
CAPCOM GEN.1 L.69.900
CRIMEWAVE L.29.000
DOOM L.25.000
DUKE NUKEM 3D L.39.000
GUNGRIFFON L.39.000
GUNDAM SIDE STORY II L.49.000
GUNDAM SIDE STORY 3 L.69.000
HOUSE OF DEAD L.79.000
LAYER SECTION II L.79.000
METAL SLUG TEL
PANZER DRAGON II L.49.000
QUAKE L.45.000
HEXEN L.29.000
RADIANT SILVERGUN L.129.000
SOKYUGURENTAU L.109.000
SOVIET STRYKE L.29.000
SPACE HULK L.19.000
THUNDER FORCE V L.79.000
THUNDER STRYKE II L.29.000
VIRTUA COP 2 L.39.900
VIRTUA COP 2+PISTOLA L.75.000
VIRTUA COP 1 L.35.000

PLATFORM/PUZZLE/FLIPPER

BAKU BAKU L.59.000
BLAST CHAMBER L.19.000
BOMBERMAN FIGHT L.39.000
CAPCOM GEN.2 L.69.900
CASPER L.39.000
DRACULA X L.89.000
LEMINGS L.29.000
LOST WORLD L.39.000
NIGHT'S L.39.900
NIGHT'S CHRISTMAS L.29.000
ROCKMAN X 4 L.79.000
SHINOBI EX L.39.000
SCUD L.29.000

SPORTIVI

DAYTONA L.29.000
FIFA 97 L.25.000
FIFA 98 L.39.000
GRAN CHASER RACING L.29.000
IMPACT RACING L.29.000
J.L EXCITE STAGE SOCCER TEL
MANX TT L.39.000
NASCAR 98 L.39.000
OUTRUN L.75.000
ROAD RUSH L.39.000
SEGA RALLY L.39.900
SEGA TOURING CAR L.49.000
SNOWBOARDING TRIX 98 L.59.000
SONIC R L.49.000
STEP SLOP SLIDER L.49.000
VIRTUA RACING L.29.000
WINTER HEAT L.59.000
WIPEOUT L.25.000
WORLD WIDE SOCCER 97 L.19.000
WORLD WIDE SOCCER 98 L.39.900

AVVENTURA E STRATEGIA

ALBERT ODISSEY L.79.000
BURNING RANGERS L.79.900
DEEP FEAR L.79.900
BIO HAZARD L.79.000
DRAGON FORCE L.69.000
DRAGON FORCE II L.129.000
ENEMY ZERO L.69.000
EVANGELION II° IMPRESSIOL.69.000
EVANGELION GIRL OF STEEL.99.000
GRANDIA L.99.000
LUNAR 2 ETERNAL BLUE L.139.000
LUPIN III L.109.000
PANZER DRAGON 3 4CD L.59.000
SAKURA WARS 2 L.89.000
SHINING FORCE III L.119.000
SHINING FORCE 3/2 L.119.000
SHINING FORCE 3/3 L.119.000
SHINING THE HOLYARC L.79.000
SHINING WISDOW L.39.900
SLAYER ROYAL 2 L.139.000
S.ROBOT WAR TAISEN L.139.000
S.ROBOT WAR FINAL L.139.000
STORY OF THOR 2 L.49.000
TOMB RAIDER L.39.000
VIRTUAL HYDLIDE L.25.000

ACCESSORI:

ACTION REPLY+MEMORY+ADATTATORE L.59.000
JOYPAD SEGA L.29.000
JOYPAD ANALOGICO L.59.000
ADATTATORE USA/JAP/EUR L.38.000
ADATTATORE+RAM 4MG L.59.000
RAM 4MEGA CAPCOM L.39.000
PISTOLA CON PEDALIERA L.39.000
CAVO S-VHS L.29.000
CAVO RGB L.25.000
VIDEO CD CARD L.159.000
MODIFICA UNIVERSALE RENDE IL SATURN EURO VELOCE COME IL GIAPPONESE A TUTTO SCHERMO L.70.000

DREAMCAST

DREAMCAST +MODEMJAP L.489.000
DREAMCAST PAL L.485.000
DREAMCAST USA TEL
DREAMCAST UNIVERS.TEL

GIOCHI USA/JAP

AIR FORCE DELTA TEL
AERO DANCING SPECIAL TEL
BERSERK L.129.000
BILLARD NIGHTS L.99.000
BLUE STINGER L.108.000
BIO HAZARD 2+DEMO CODE VER.
BIO HAZARD C. VERONICA 3FEBBR.
BUGGY HEAT L. 99.000
BUNGAION TEL
CAESAR PALCE 2000 TEL
CLIMAX LANDERS L.129.000
COOL BOARDERS TEL
CRAZY TAXY TEL
D2 TEL
DEATH CRIMSON 2 TEL
DENSHA DE GO! 2 TEL
DYNAMITE DEKA II L.99.000
EVOLUTION TEL
EVOLUTION 2 TEL
F1 WORLD GRAND PRIX TEL
FIGHTING FORCE 2 TEL
FRAME GRIDE L.89.000
GET BASS+CANNA L.179.000
GIANT GRAM TEL
GIGA WINGS L.129.000
GUNDAM SIDE STORY L.69.000
GODZILLA 2 TEL
HYDRO THUNDER TEL
HOUSE OF DEAD II L.89.000
JO JO'S ADVENTURE TEL
LET'S PLAY GOLF TEL
KING OF FIGHTERS 99 L.99.000
MAKEN X TEL
MARIONETTE HANDLER L.99.000
MARVEL VS CAPCOM L.89.000
METROPOLIS TEL
MDK2 TEL
MONACO GP 2 L.45.000
MORTAL KOMBAT GOLD L.119.000
NADESHIKO L.139.000
NEW JAPAN PROWRESTLING L.99.0
NBA 2000 2K TEL
NBA SHOWTIME TEL
NFL BLITS 2000 L.119.000
NFL 2000 SEGA TEL
NFL QBC TEL
PANZER FRONT TEL
POWER SMASH TENNIS TEL
POWER STONE TEL
PSYCHIC FORCE 2012 L.69.000
RAINBOW SIX TEL
RAYNBOW COTTON TEL
RAYMAN 2 TEL
READY 2 RUMBLE TEL.
RED DOG TEL
RIPPIN RAIDER SNOWBOARDING
SEGA RALLY 2 L.89.000
SHADOWMAN TEL
SLAVE ZERO TEL
SEGA GT TEL
SONIC ADVENTURE L.69.000
SONIC INTERNATIONAL TEL
SOUL CALIBUR TEL
SOUL FIGHTER TEL
SPEED DEVIL TEL
STREET FIGHTER ZERO 3 L.75.000
STREET FIGHTER 3 W/IMPACT TEL
S.SPEED RACING L.89.000
STAR GLADIATOR 2 TEL
MAKEN X TEL
METROPOLIS TEL
MCGRATH MOTOCROSS 2000 TEL
MORTAL KOMBAT GOLD L.99.000
NANATSU NO HIKAN TEL
TOKYO HIGHWAY BATTLE TEL
TOY COMMANDER TEL
TRICK & STYLE TEL
VIGILANTE 8 TEL
VIRTUA FIGHTER 3 L.75.000
VIRTUA STRYKER 2000 TEL
VIRTUAL ON 2 TEL
ZOMBIE REVENGE TEL
UEFA STRYKE TEL
UNDERCOVER TEL
WORLD WIDE SOCCER 2000 L.85.000
WWF ATTITUDE TEL

ACCESSORI:

ADATTATORE UNIVERSALE TEL
ARCADE STICK L.129.000
CAVO S-VHS L.35.000
CAVO RGB L.35.000
CAVO PROLUNGA PAD L.19.900
JOYPAD SEGA L.59.000
JOYPAD COMPATIBILE TEL
PISTOLA L.89.000
PURU PURU PACK L.49.000
VGA BOX L.69.000
VISUAL MEMORY L.59.000
VISUAL MEMORY 4MG L.79.900
VOLANTE SEGA TEL
VOLANTE + PEDALIERA TEL
RIVISTA DREAMCAST JAP L.35.000
RIVISTA JAP+CD L.45.000

TELEFONA PER NOVITA' NON ELENCATE.

SI EFFETTUANO RIPARAZIONI E MODIFICHE SU TUTTE LE CONSOLE

VIDEO CD GIAPPONESI

DRAGON BALL Z (8 CD)
L.26.000 CADAUNO
DRAGON B GT (20 CD)
L.33.900 CADAUNO
RANMA 1/2 (2 CD)
L.26.000 CADA UNO
EVANGELION (13 CD)
L.26.000 CADAUNO
LA BLUE GIRL (CONFEZ. DA 6 CD)
L.99.000
INVASION NIGHT SCHOOL (6 CD)
L.26.000 CADAUNO
LA MU (4 CD) L.29.900 CADAUNO
GUNDAM WING (10 CD)
L.28.000 CADAUNO
GUNDAM CHAR'S COUNTER ATT. (VARI CD) L.35.900 CADAU NO
MAZINGA VS GOLDRAKE 1CD L.27.0
TIME BOKAN (1 CD) L.29.900

PC ENGINE

PC ENGINE DUO JAP L.399.000
CORE GRAF X L.139.000
JOYPAD L.39.000

GIOCHI SU CD:

ADVANCED V.G. L.69.000
CONAN L.69.000
FORMULA 1 PROJECT F L.69.000
F1 CIRCUS SPECIAL L.59.000
FINAL ZONE 2 L.59.000
CONAN L.75.000
COTTON FANTASTIC N.D. L.119.000
GODZILLA L.99.000
GATE THU NDER L.79.000
CREST OF WOLF L.59.000
VARIS III L.69.000
VARIS IV L.69.000
AVENGER L.59.000
IQ PANI C L.59.000
L DIS L.69.000
LAMU L.79.000
TERRAFORMING L.69.000
RANMA 1/2 L.9 5.000
MONSTER LAIN L.69.000
BOMBERMAN L.79.000

GIOCHI SU CARTUCCIA DA LIT.49.000 A LIT.79.000:

KICK BALL/GAMBARE GOLF BOYS/ GAIFURUMU/GAIA NO DRAGON/ OPERATION WOLF/ORDINE/F1 PILOT/ F1 CIRCUS 92/F1 CIRCUS/E NERGY/ ALIEN CRASH/VOLFIEV/ 1943 KAI/ADVENTURE ISLAND/AFTER BURNER 2/ARMED F/R -TYPE 2/R -TYPE 1/GOMOLA SPEED/TIGER/CYBER CORE/PSYC HO CLOSER/THE KUN FU/SIDE ARMSCYBERGKNIGHT NECROMANTER/WAR OF THE DEAD SINDIBAD/DORAEMON/TOYS SHOP TOYS/TV SPORT ICE SKATE/TWIN BECK/CAHAMPION WRESTKER/ DARIUS PLUS/NECUROS/TITAN/ SPIRAL WAVE/S.VOLLEYBALL/JINMU DENSHU/NEUTOPIA 1 E 2/VIOLENT SOLDIER/HANII IN ZA SKY/BLODIA/ ALICE/FORM. SOCCER/DIGITAL CHAMP/FIGHTING RUN/FINAL LAP TWIN/FINAL BLASTER/ BATMAN/BOMBERMAN/PARANOIA

SE TI INTERESSANO ALTRI TITOLI TELEFONA E POSSIAMO TROVARLI

NEO GEO CD

NEO GEO CD L.399.000
ART OF FIGHTING 1 L.79.000
FATAL FURY 1 L. 79.000
FATAL FURY II L.79.000
AERO FIGHTER 2 L.29.000
ART OF FIGHTING 2 L.39.000
ART OF FIGHTING 3 L.79.000
BLUE'S JOURNEY L.29.000
FOOTBAL FRENZY L.29.000
FUTSAL SOCCER L.69.000
KING OF FIGHTER 95 L.39.000
KING OF FIGHTERS 96 L.89.900
KING OF FIGHTERS 98 L.109.000
KING OF FIGHTERS 99 TEL
METAL SLUG 2 L.149.000
MUTATION NATION L.79.000
NEO TURF MASTER TEL
OVER TOP L.119.000
RALLY CHASE L.39.000
REAL BOUT 2 L.139.0 00
SAMURAI SHOWDOWN 4 L.129.000
SOCCER BRAWL L.79.000
RIVISTA NEO GEO FREAK L.39.900
JOYSTICK ARCADE L.115.000
CHIAMA PER ALTRI TITOLI

NEOGEO CARTUCCE

NEOGEO A CARTUCCE L.975.0
3 COUT BOUT L.109.000
FATAL FURY 2 L.79.000
DOUBLE DRAGON L.219.000
LAST RESORT L.205.000
KING OF FIGHTERS 95 L.239.000
KING OF FIGHTERS 96 L.299.000
KING OF FIGHTERS 97 L.329.000
MUTATION NATION L.17 9.000
RIDING HERO L.159.000
SAMURAI SPIRITS L.150.000
STAKES WINNER 2 L.179.000
THRASH RALLY L.139.000
TOKUTENOU 2 SOCCER L.129.000
WORLD HEROS L.109.000
WORLD HEROS 2 JET L.109.000

PORTACHIAVI

DRAGON BALL Z 10 PEZZI L.29.000
RANMA 1/2 + LAMU 8PEZZI L.27.000
TEKKEN 3 10 PEZZI L.29.000
FINAL FANTASY 7 7 PEZZI L.27.000
MAZINGA E ROBOTS WAR 10 PEZZI
EVANGELION 10 PEZZI L.27.000

NEO GEO POCKET

NEO GEO POCKET COL.L.179.000
BASEBALL STAR L.79.900
BASS FISHING TEL
COOL BOARDERS TEL
FATAL FURY FIRST CONT. L.89.000
KING OF FIGHTERS R-2 L.99.000
METAL SLUG FIRSTMISSION L.89.000
NEO CUP SOCCER 98 L.79.900
NEO TURF MASTER L.89.000
PACMAN L.79.900
PUZZLE BOBBLE MINI L.79.900
SAMURAI SHOWDOWN 2 L.89.000
SONIC TEL
SNK VS CAPCOM TEL

WONDERSWAM

WONDERSWAM L.139.000

MODELLINI E ACTIONFIGURE:

GUNDAM/ MAZINGA/GOLDRAKE/ EVANGELION/KEN SHIRO/ RAO/TIGER MASKSPAWN DEVILMAN/TEKKEN 3/ GETTER ROBOT.

trova davanti al cancello alle vostre spalle, in modo tale da aprire quest'ultimo. Una volta che il cancello si sarà aperto, potrete proseguire e accedere al settimo livello di Sonic: Red Mountain!

Ce l'avete fatta anche questa volta, ma Sonic sarà arrivato quell'attimo in ritardo per riuscire a salire sulla Egg Carrier. Ma niente paura, perché il fido Tails ha deciso di non essere un semplice comprimario questa volta, ed ecco che vi inviterà a salire su una nuova versione del Tornado, che aprirà anche le porte del terzo mini gioco: Sky Chase Act 2.

Dopo il passaggio sulla Egg Carrier e la relativa distruzione del cannone principale, Sonic e Tails atterreranno sulla nave di Robotnik, dando inizio automaticamente all'ottavo livello denominato Sky Deck.

Non c'è che dire, che macello! Se siete sopravvissuti al giringiro, probabilmente siete pronti per affrontare più serenamente il resto dell'avventura (oddio, non è mica poi tanto vero, visto e considerato che il livello successivo è ancora più dannoso per la cervicale...). Vi ritroverete nella stanza principale della Egg Carrier e da qui dovrete raggiungere la stanza di controllo per fare ritornare la nave alle sue dimensioni iniziali. Saltate sull'aggeggio nel mezzo che si rivelerà essere un bell'ascensore: vedrete il malefico dottore strappare dal collo dell'uccellino l'ennesimo Chaos Emerald, dopodiché farà apparire il robot E-102 per combattere con Sonic.
Il combattimento è abbastanza semplice e vi basterà colpire per tre volte il robot prima di assistere all'ennesimo filmato e ottenere la possibilità di potere affrontare una nuova avventura con questo.
Salite verso l'alto, cercate una porta a sinistra ed entrateci.
Per raggiungere il piano superiore, dovete attivare il pulsante sul pavimento e caricare il vostro Light Spin Dash, in modo tale da seguire come dei missili la striscia di anelli verticale. Una volta dentro la sala dei comandi, saltate sulla poltrona e questa comincerà a basculare avanti e indietro: quando siete praticamente davanti al vetro, saltate giù e correte ad attivare il pulsante sul retro, uscite e tornate al centro della nave, dove incontrerete per l'ennesima volta Chaos, giunto alla versione 6.
Il combattimento avverrà su una piattaforma circolare presidiata da Chaos 6 e dal Dottor Eggman (o Robotnik che dir si voglia...): quest'ultimo vi bersaglierà con delle palle che potrete neutralizzare usando l'Homing Spin Attack, dopodiché sarete in grado di raccoglierle e tirarle in faccia al mostrone per "surgelarlo" temporaneamente. In questo frangente potrete attaccarlo e procurargli del danno!
Godetevi il filmato, al termine del quale Sonic si lancerà all'inseguimento del Dottore solo per finire di nuovo alle Mystic Ruins, dove il tempio delle Echidne sta collassando, solo per rivelare un nuovo stage denominato Lost World, senza ombra di dubbio uno dei più difficili.

Se siete sopravvissuti a questo stage infernale, allora siete pronti per affrontare serenamente il resto dell'avventura!
All'uscita del livello, Sonic incontrerà lo spirito di Tikal e lo seguirà giusto per arrivare in tempo per vedere Perfect Chaos distruggere il villaggio, dopodiché vi ritroverete dalle parti dell'isola galleggiante. Correte verso il tempio e questa volta vedrete Tikal in persona e al termine del dialogo, vi ritroverete fuori dal tempio delle echidne. Se aggirate il tempio, in lontananza potrete scorgere l'aeroporto del Dottor Robonik. Saltate nel fogliame e seguite verso destra, finché non arriverete davanti a un teletrasporto nel quale dovrete entrare. Una volta dentro, andate in direzione di una porta con sei pulsanti sul pavimento: il vostro scopo è quello di accenderli tutti, quindi

I MINI GIOCHI

SKY CHASE ACT 1
Vi ricordate quella divertentissima sezione di Sonic 2? Beh, questo mini gioco la ricorda molto da vicino. Tutto quello che dovete fare è sopravvivere il tempo necessario perché la Egg Carrier vi abbatta automaticamente. Tenendo premuto il tasto di fuoco e muovendo il mirino si "acquisiscono" i bersagli e un successivo rilascio farà partire automaticamente una gragnola di proiettili. Ah, mi sembra inutile sottolinearlo, ma maggiore è il numero di bersagli abbattuti, maggiore sarà la percentuale di hit/ratio al termine.

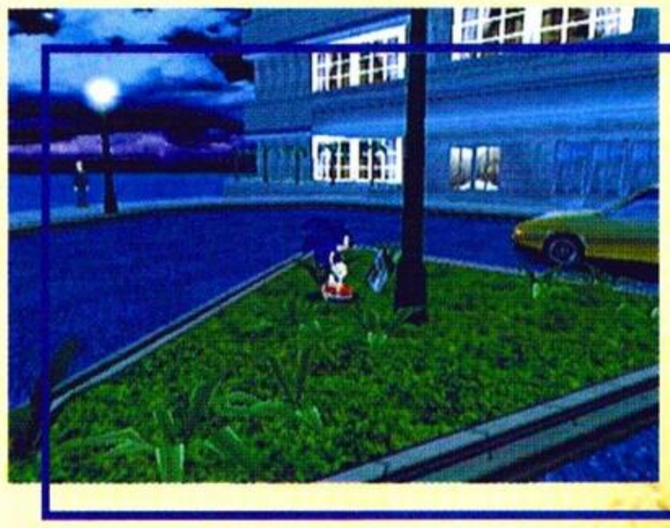
SKY CHASE ACT II
Praticamente uguale al primo Sky Chase Act. Vale lo stesso procedimento adottato per il primo mini game, ovvero il lock tenendo premuto il tasto di attacco. Al termine verrete comunque abbattuti.

ICECAP
Si tratta di una sezione in snowboard in cui Sonic e Tails dovranno attraversare degli ostacoli. Se si tratta di più ostacoli consecutivi, si prenderanno dei moltiplicatori di valore.

SAND HILL
Praticamente uguale all'IceCap di cui sopra, anche se leggermente più difficile, visto il terreno scosceso e una valanga di ostacoli in più.

TWINKLE CIRCUIT
Questa è essenzialmente la prima parte dello stage di Sonic, disponibile per tutti e sei i personaggi.

WHACK-A-SONIC
Questo sotto gioco è disponibile esclusivamente giocando con Amy. Colpite le teste di Sonic e Tails, evitando quelle del Dottor Robotnik (ho letto da qualche parte che questo giochino era stato disegnato inizialmente per il cattivone). Quando prenderete l'oggetto Long Hammer di Amy, ci saranno delle sagome di Super Sonic che potranno essere colpite e daranno la bellezza di 500 punti.



continuate a passarci sopra cercando di capire il pattern da voi. Quando sarete riusciti ad aprire la porta, potrete accedere all'ultimo stage di Sonic, Final Egg.

Terminando questo incredibile livello, ridendo e scherzando vi sarete portati al centro della Egg Carrier, dove Sonic verrà attaccato da Robotnik tutto bello baldanzoso a bordo della sua ultima mostruosa creatura, l'Egg Viper.
I comportamenti dell'Egg Viper sono abbastanza semplici, ma bisogna impararli a memoria prima di poter pensare di sconfiggerlo. Inizialmente, raccogliete un anello dopodiché correte verso una direzione e ripetete l'operazione, senza mai fermarvi, tre volte. A questo punto, l'Egg Viper apparirà nel punto in cui vi siete fermati, e voi potrete colpire quello sbruffone di Robotnik appena questo mette il naso fuori dal suo guscio con un bell'Homing Spin Attack.

Si ripeterà il pattern precedente e la volta successiva in cui Robotnik si fermerà, srotolerà anche la coda: quando questa è perfettamente orizzontale, fate un Homing Spin Attack sul primo pulsante verde e continuate a usare questo attacco finché non raggiungerete il lato successivo della stanza.
Altro pattern di laser vari e poi via, con un altro cambio di visuale: questa volta, l'Egg Viper vi verrà incontro sparando colpi davanti ai vostri occhi e dovrete trovare il momento adatto per riuscire a passargli sotto senza venire colpiti. Quando l'Egg Viper si rimetterà nuovamente in posizione per essere colpito, fatelo e poi preparatevi alla parte finale. Una volta passati nuovamente a fronteggiare con un cambio di visuale il mostrone, viene il difficile: attendete a metà passerella e quando la prima lama arriva verso di voi, correte verso il limite della piattaforma e quando anche la seconda lama arriva nella vostra direzione, saltateci sopra con precisione e verrete trasportati dritti dritti davanti alla cabina di pilotaggio dell'Egg Viper: utilizzate nuovamente l'Homing Spin Attack. Manca un solo colpo, ma sempre da portare con la procedura appena spiegata, quindi fate molta attenzione: quando avrete distrutto l'Egg Viper, fate attenzione a non trovarvi sulla parte di passerella che questo distruggerà prima di morire definitivamente. Ora mettevi comodi, perché avrete terminato l'avventura del nostro caro amico Sonic, ma vi mancano gli altri personaggi!

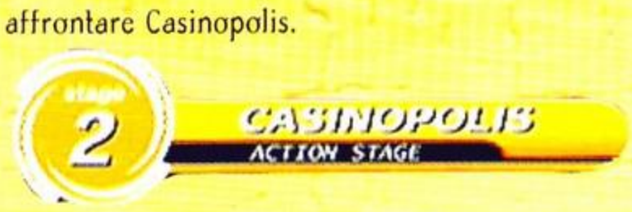
L'AVVENTURA DI TAILS

Avete finalmente portato a termine l'avventura di Sonic (o almeno dovreste, anche se effettivamente potreste già cominciare a giocarci ancora prima di completarla), ma non avete ancora finito di esplorare il capolavoro dei Sonic Team in tutti i modi. L'avventura di Tails si incrocia, e non poteva essere altrimenti, con quella di Sonic: è infatti dall'ammaraggio del volpino con la coda multipla che ricomincia il tutto. Dopo il filmato, uscite e recatevi come dei razzi verso la stazione, salite sul treno e raggiungete in tutta tranquillità casina vostra, ovvero le Mystic Ruins. Mentre cercherete di dirigervi verso l'abitazione di Tails, farà la sua apparizione il Dottor Robotnik a bordo del suo Egg Hornet e dopo il combattimento (la procedura è la stessa di Sonic), perderete lo smeraldo del Chaos e il fellone sparirà. A questo punto, recatevi davanti alla casa di Tails e raccogliete la Wind Stone, per collocarla nella sua serratura che si trova nella caverna a destra del laghetto: potrete così accedere al primo stage di Tails, ovvero Windy Valley

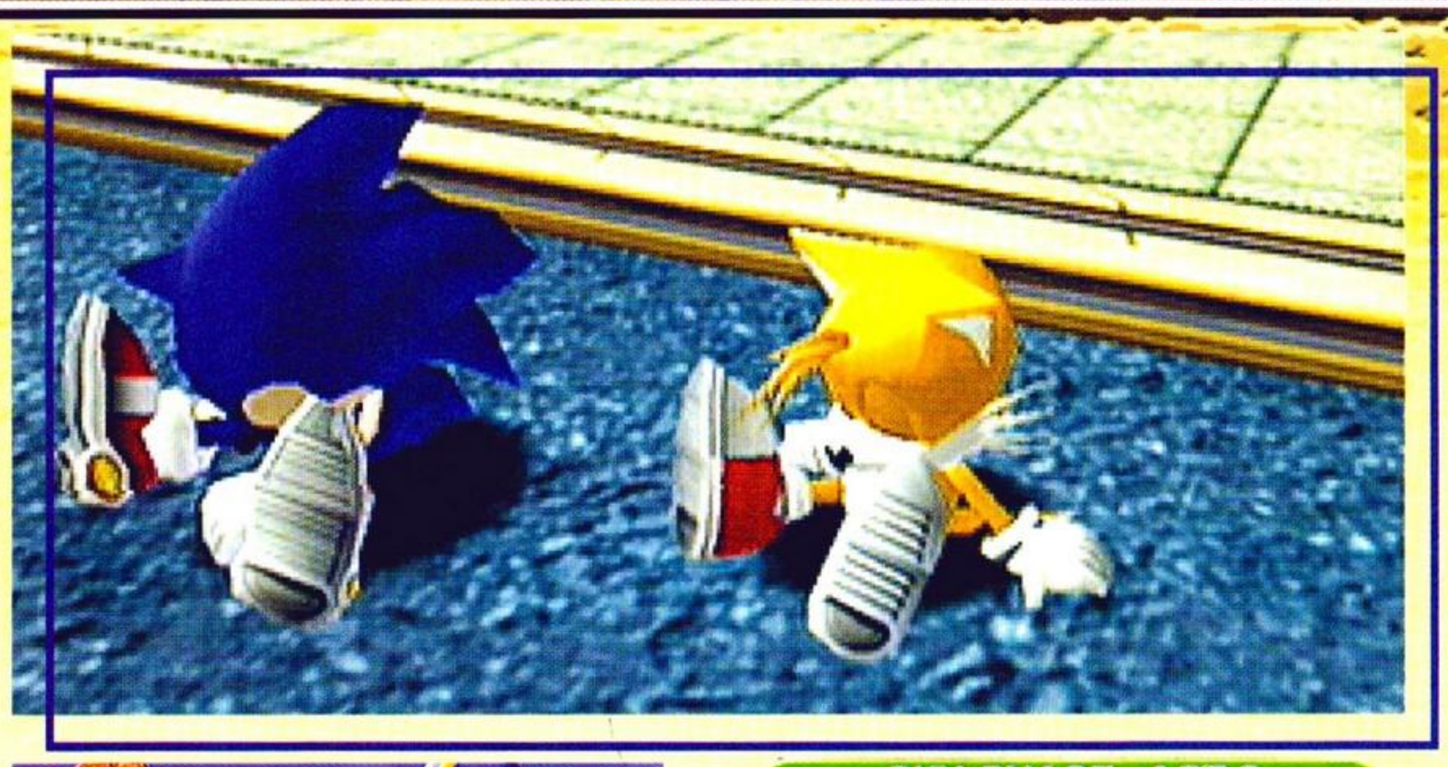
Al termine del livello, tornate alla Station Square e da qui raggiungete il Casino: volate fino a raggiungere il pulsante rosso sulla porta del Casino

NEVERLAND
VIA DI TULLIO, 13 BARI
TEL/FAX 0805429892
FUMETTI VIDEO
MODELLINI
GADGET POSTER
Dreamcast™
Resident Evil 2
Virtua Striker 2
House of the Dead 2
Fighting Force 2
Soul Calibur
NINTENDO 64
Jet Force Gemini
WinBack
Donkey Kong 64
Resident Evil 2
Rayman 2
ACTION FIGURE
Final Fantasy VIII
Uomo Tigre
Kenshiro
Crash Bandicoot
Tekken 3
Tomb Raider
Street Fighter II
marchi e immagini © dei legittimi proprietari made with Amiga

per guadagnarne l'accesso e preparatevi ad affrontare Casinopolis.



Una volta che avrete vinto anche questa gara con Sonic, apparirà nuovamente il Dottore, il quale ancora una volta vi ruberà sotto il naso il Chaos Emerald appena conquistato.
Alla fin della fiera, però, potrete tornare nel vicolo davanti alle porte della Station Square Station e raccogliere la Ice Key, che dovrete portare



indietro alle Mystic Ruins: al vostro arrivo, noterete una parte di muro crollare e rivelare una nuova caverna, nella quale dovrete entrare e sistemare la nuova chiave sull'apposito piedistallo per guadagnare l'accesso allo stage Ice Cap, per una gara di snowboard con Sonic.

Uscite e tornate nei pressi del lago delle Mystic Ruins, dove incontrerete Knuckles, il quale dovrà essere sconfitto per farlo tornare alla ragione.
Come già visto in precedenza, Eggman darà alla sua creaturina i due Smeraldi, trasformandolo in Chaos 4 e voi dovrete ripetere il combattimento nel lago (basta continuare a volare e quando Chaos 4 affiora a pelo d'acqua, basta planarci sopra...), al termine del quale potrete correre verso la casa di Tails e cominciare la sequenza che introduce allo Sky Chase Act 1.

Come nell'avventura di Sonic, il Tornado verrà abbattuto e ci sarà una lunga sequenza animata a fare da introduzione al successivo momento (povero Tails, che brutti sogni!).
Ora, con il lago alle spalle, dirigetevi in direzione del carrello da miniera che si trova a destra, dopodiché saltate giù dalla sporgenza e prendete il sentiero di sinistra. Dopo pochi passi, Tails vedrà un Chaos Emerald che gli verrà soffiato da sotto il naso da una rana. Seguite la rana e, una volta davanti al macigno, volate verso l'alto fino a raggiungere una nuova sporgenza con una statua di pietra sopra: saliteci sopra e il blocco di pietra sottostante verrà risucchiato creando un nuovo passaggio per la nostra volpe coraggiosa che condurrà al secondo Sub Game denominato Sand Hill, al termine del

quale troverete la ranocchia che vi ha sottratto il Chaos Emerald: incontrerete inoltre, lo spirito di Tikal, il quale vi trasporterà nell'antichissimo Villaggio delle Echidne. Appena preso il controllo del vostro personaggio, andate subito a sinistra e salite le scale per raggiungere il fascio di luce colorata che si rivelerà essere il power up di Tails, ovvero il Rythm Badge, un oggetto in grado di perpetuare gli attacchi della volpe con la semplice pressione costante del tasto di attacco.
Una volta raccolto questo prezioso oggetto, scendete e dirigetevi davanti al tempio, dove incontrerete Tikal e dopo un breve dialogo vi ritroverete nei pressi del lago con rana, Chaos Emerald e un'apparizione fugace di Big The Cat.
Andate a casa di Tails, il quale userà il Chaos Emerald appena conquistato per far decollare una seconda versione del Tornado e aprire così le porte dello Sky Chase Act 2.

Una volta atterrati sul ponte principale della nave, andate diritti ed entrate il livello Sky Deck dal buco centrale.

Vi ritroverete alla fine all'interno della Egg Carrier, salite sull'ascensore principale (lo stesso che avete preso nell'avventura di Sonic) e raggiungerete così il ponte principale, dove il Dottor Robotnik ruberà il Chaos Emerald dal collo dell'uccellino di Amy e poi chiamerà il suo robot Gamma E-102. Per disfarvi di lui dovrete colpirlo per tre volte, dopodiché gustatevi il filmato, al termine del quale la Egg Carrier si sfracellerà al suolo.
Ma il Dottor Robotnik non si da ancora per vinto e lancerà un missile per distruggere comunque Station Square e il compito di Tails è quello di fermarlo a tutti i costi con o senza l'aiuto di Sonic. Dovrete affrontare lo stage Speed Highway per battere sul tempo Robotnik e raggiungere prima di lui il missile innescato !

Bene, siamo quasi alla fine ma rimane ancora una cosa da fare, ovvero affrontare l'ultimo boss: l'Egg Walker. Il mostrone gigante cercherà di colpirvi con delle bombe e occasionalmente un lanciafiamme. Quando batte i piedi per terra, questi producono un'onda d'urto in grado di colpirvi e danneggiarvi, ma è anche la chiave per procurare danno. Osservate quale "zampa" urta il suolo, dopodiché colpitela con il Tail Spin Attack (la riconoscerete comunque perché lampeggia!): il robot perderà l'equilibrio e voi potrete attaccarlo con il vostro colpo standard.
La procedura va ripetuta diverse volte e vi toccherà anche colpire ben tre zampe prima di far caracollare il robot. Al termine del combattimento, Tails verrà osannato dalla popolazione di Station Square e voi avrete terminato con successo anche questo scenario!

IL PRIMO IN ITALIA SPECIALIZZATO **ESCLUSIVAMENTE** NELLA VENDITA PER CORRISPONDENZA!

ODISSEA 2000

COLOR GAMEBOY - NEO GEO POCKET
DREAMCAST - NINTENDO 64
PLAYSTATION - PC

PERSONALIZZIAMO MAGLIETTE CON I TUOI PERSONAGGI PREFERITI, GADJET E PUPAZZERIA ORIGINALI GIAPPONESI

Tutte le novità, da tutto il mondo, per voi!

Competenza - Max Serietà
Velocità - Convenienza.

PERMUTIAMO I TUOI GIOCHI ANCHE PER ACQUISTI SU TELEFONIA CELLULARE.

PERMUTA E VENDITA USATO

Tel 0348 5189936 - 0339 7408922

ECCO IL NOSTRO SITO!
www.geocities.com/tokyo/club/7846

Orari apertura: LU ore 13/18.30 MA-VE ore 9/18.30 SA ore 9/17.30. Contattaci telefonicamente o per e-mail: odissea2000@usa.net

Grafica: Impellizzeri@usa.net

I NOMI E I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

ENTRA ANCHE TU NEL MERAVIGLIOSO MONDO DEI VIDEOGIOCHI

Lollipop

DREAMCAST
ULTIME NOVITÁ

VENDITA PER CORRISPONDENZA

Noleggio e vendita videogiochi e accessori

Via della Resistenza, 19/A - Loc. Ca' Di sola
Castelvetro di Modena - Tel./Fax 059/702235

GIOCHI PLAYSTATION
E SATURN DA LIRE 30.000

CONSOLLE E GIOCHI USATI
A PREZZI IMBATTIBILI

PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO
(Anche il tuo vecchio 8 Bit)

Vasto assortimento Titoli:
NINTENDO 8 BIT - SUPERNINTENDO-GAME BOY
MASTER SYSTEM-MEGA DRIVE-MEGA CD-32 X-GAME GEAR
NINTENDO 64-PLAYSTATION-SATURN-NEO GEO-3DO

GLI STAGE DI SONIC ADVENTURE

stage 1 EMERALD COAST ACTION STAGE

EMERALD COAST

Personaggi:

Sonic - L'obiettivo è quello di raggiungere la fine del livello e salvare Tails.
Big - L'obiettivo è quello di recuperare la sua rana.
E-102 - L'obiettivo è quello di prendere la rana di Big.

Nulla da dire se non che all'inizio della seconda parte, troverete un cunicolo che può fungere da scrociatoia ed è essenziale per terminare in meno di due minuti il livello con Sonic.
Big invece, dovrà girovagare fino a quando non troverà una piccola isoletta in acqua con un'entrata sul lato: nuotando nel sottopassaggio subacqueo, riemergerete nell'isola e avrete trovato così il punto di pesca.

stage 2 WINDY VALLEY ACTION STAGE

WINDY VALLEY

Personaggi:

Sonic - L'obiettivo è quello di recuperare il Chaos Emerald.
Tails - L'obiettivo è quello di recuperare il Chaos Emerald prima di Sonic.
E-102 - L'obiettivo è quello di distruggere E-103.

La prima parte del livello è giocata solamente da Sonic ed E-102: usando l'Homing Spin Attack del primo, potrete usufruire dell'aiuto dei mulini a vento per raggiungere anelli, oggetti e scoricatoie per finire nel tempo minore nella modalità Trial.
La seconda parte del livello (all'interno del Tornado), è ad asclusivo pannaggio di Sonic: tutto nella norma.
La terza e ultima parte riguarda Sonic e Tails (quest è l'unica sezione dell'animale giallo). A un certo punto si incontrerà un missile, prendendo il quale, si mancherà una vita extra... Con Sonic, usate il Light Spin Dash e rilasciate in prossimità degli anelli alla vostra sinistra.

stage 3 CASINOPOLIS ACTION STAGE

CASINOPOLIS

Personaggi:

Sonic - L'obiettivo è quello di recuperare il Chaos Emerald.
Tails - L'obiettivo è quello di recuperare il Chaos Emerald prima di Sonic.
Knuckles - L'obiettivo è quello recuperare le tre parti del Master Emerald.

Questo stage, tranne una sezione per così dire "classica" presenta quattro zone, tutte giocabili con Sonic.
Invece di correre come dei disperati nella solita maniera per salvare gli animaletti, questa volta dovrete affrontare delle mini sezioni che sono omaggio ad altri due grandi giochi dei Sonic Team: Sonic Pinball e Nights!.
Nella parte circolare del casino, con Sonic e Knuckles potrete colpire le slot machines ivi disseminate per raccogliere qualche anello. Tutto quello che dovete fare con Sonic è riuscire a recuperare almeno 400 anelli e portarli in una stanza apposita che è segnalata bellamente: qui, una volta messo piede sul pulsante incastrato nel pavimento, appariranno due braccia meccaniche che scuoteranno Sonic facendogli perdere tutti gli anelli nelle sue saccocce, i quali si depositeranno nel canale laterale permettendovi così di raggiungere la parte superiore nella quale potrete liberare gli animaletti.
Come recuperare i 400 anelli? Basta cimentarsi in una partita a flipper, cercare di colpire delle icone e il funzionamento è assolutamente identico a quello del poker: maggiore è il punteggio ottenuto (doppia coppia, tris e via dicendo), maggiore sarà il numero di anelli incamerati.
Un altro flipper vi permetterà di racimolare anelli con il funzionamento di una rudimentale slot machine, molto divertente.
L'ultima sezione del flipper, conduce a una parte in cui dovrete come di consueto correre come dei disperati e arrivare al teletrasporto che conduce nuovamente al salone principale del Casino. Questa è l'unica sezione di Tails.

stage 4 ICECAP ACTION STAGE

ICE CAP

Personaggi:

Sonic - L'obiettivo è quello di recuperare il Chaos Emerald.
Tails - L'obiettivo è quello di recuperare il Chaos Emerald prima di Sonic.
Big - L'obiettivo è quello recuperare la rana.

Questo stage è suddiviso in tre parti, tutte e tre giocabili con Sonic, come la prima parte del livello, che non vedrete con nessun altro personaggio. La seconda parte invece vi vedrà alle prese con un po' di salti vari, mentre nel caso di Big ci si ritroverà con un sacco di pozze nelle quali pescare e aree da esplorare.
La sezione di snowboard conclude il livello per Sonic ed è l'unica sezione per Tails, il quale deve battere sul tempo il suo amico. Fate attenzione a non farvi colpire dagli aerei di Robotnik!

stage 5 TWINKLE PARK ACTION STAGE

TWINKLE PARK

Personaggi:

Sonic - L'obiettivo è quello di recuperare il Chaos Emerald.
Amy - L'obiettivo è quello di arrivare alla fine evitando il livello il robot Zero.
Big - L'obiettivo è quello recuperare la rana.

Anche Twinkle Park è suddivisa in tre aree. La prima parte, quella con il circuito, è disponibile solo per Sonic e quando avrete sbloccato anche gli altri personaggi, una versione riveduta e corretta verrà messa a disposizione di tutti.
Nella seconda parte dello stage invece, quella con il castello per intenderci, potrete giocare con tutti e tre i personaggi. Amy, però, dovrà trovare i cinque interruttori che aprono il portone, mentre Big sarà in grado di mettersi a pescare nella piscina che fa da preludio al termine del livello con Sonic.
La terza e ultima parte invece, è disponibile solo per Amy. Cercate di orientarvi attraverso la sala degli specchi muovendo la telecamera e fate attenzione al pavimento che crolla.

stage 6 SPEED HIGHWAY ACTION STAGE

SPEED HIGHWAY

Sonic - L'obiettivo è quello di recuperare il Chaos Emerald.
Tails - L'obiettivo è quello di battere il Dr. Robotnik fino al missile inesploso.
Knuckles - L'obiettivo è quello recuperare le tre parti del Master Emerald.

Come parecchi altri livelli presenti in Sonic Adventure, anche Speed Highway si può dividere essenzialmente in tre zone. La prima parte è comune sia a Tails che a Sonic, anche se per quanto riguarda il volpino, si tratta della sua unica sezione: per riuscire a battere Robotnik con Tails, usufruite dei passaggi verdi disposti a mezz'aria, sono sicuramente la scorciatoia migliore, ma attenzione a non fare pericolosi salti nel vuoto.
La seconda parte è unica per Sonic, in quanto la visuale cambierà e andrà in verticale a una velocità smodata.
La terza parte è disponibile per Sonic e Knuckles, anche se per quest'ultimo, si tratta di una zona leggermente più ampia.

RED MOUNTAIN

Personaggi:

Sonic - L'obiettivo è quello di inseguire la Egg Carrier.
Knuckles - L'obiettivo è quello recuperare le tre parti del Master Emerald.
E-102 - L'obiettivo è quello di distruggere E-104.

Lo stage è diviso in due parti, entrambe giocabili con Sonic, ma alternate per Knuckles e E-102.
Nella prima parte, Sonic e Knuckles dovranno affrontare un sacco di salti con i missili, scorciatoie e via dicendo. Knuckles invece, potrà usare il suo nuovo potere per scavare e cercare i pezzi di cristallo sotto terra.
Per quanto riguarda la seconda parte invece, avrete molto da fare guardandovi dai laghi di lava che appariranno all'improvviso sotto i vostri piedi.

SKY DECK

Personaggi:

Sonic - L'obiettivo è quello di arrivare intero alla fine.
Tails - L'obiettivo è quello di battere Sonic alla traguardo.
Knuckles - L'obiettivo è quello recuperare le tre parti del Master Emerald.

E qui cominciamo a fare sul serio. Se gli altri livelli, bene o male, si potevano portare a termine con facilità, Sky Deck propone una serie di salti e di situazioni mortalmente pericolose. La prima parte vede protagonisti Sonic e Tails, ed è l'unica per quest'ultimo. Tutto quello che dovrete fare con Sonic è Raggiungere il Deck 4 e azionare il cannone per distruggere l'arma devastante della Egg Carrier al centro. Per quanto riguarda Tails invece, dovrete arrivare prima di Sonic alla fine (che è la stessa).
Dopo avere distrutto il cannone, Sonic avrà una sezione particolare in cui dovrà correre al centro della Egg Carrier ed evitare contemporaneamente i proiettili che arriveranno in sua direzione.
Quando la Egg Carrier si imbarca, cercate in tutti i modi di appendervi a una ringhiera o un cannone, altrimenti verrete sbalzati nel vuoto. Al termine di questo delirante intermezzo, arriverete alla seconda parte che è comune a Sonic e Knuckles, ma non dovreste avere problemi a raggiungere il ponte principale, visto che la strada è praticamente obbligata.

LOST WORLD

Personaggi:

Sonic - L'obiettivo è quello di arrivare intero al centro del tempio.
Knuckles - L'obiettivo è quello recuperare le tre parti del Master Emerald.

La parte iniziale è esclusiva per Sonic. Seguendo il percorso arriverete in una stanza con un laghetto e un enorme anaconda che ci sguazza dentro: il vostro obiettivo è quello di attivare i tre pulsanti situati su diversi livelli nella stanza circolare, aiutandovi facendo salire il livello dell'acqua e saltando sulla groppa del'anaconda. Questa volta l'acqua non è alla vostra portata, perciò evitate di caderci dentro o creperete amaramente.
Al termine di questa sezione incredibilmente difficile, arriverete in una nuova zona in cui potrete giocare sia con Sonic che Knuckles (anche se in questo caso risulterà un po' più grande...).
Per illuminare la stanza buia non dovrete fare altro che usare gli specchi e riflettere la luce delle fiaccole, le quali vi illumineranno il percorso. Arriverete in un punto in cui non potrete fare altro che utilizzare il Light Spin Dash e utilizzare la fila di anelli davanti a voi per arrivare sani e salvi dall'altro lato.
In fondo alla cascata, utilizzate i rimbalzanti rossi e uscirete dalla cascata senza troppi problemi, dopodiché si ritroverà inseguito da un macigno e tutto quello che dovete fare è puntare verso il basso e arriverete alla stanza principale del tempio.
Andate a destra dove troverete un pulsante blu che energizzerà degli scalini nel muro e quando questi saranno illuminati, potrete correre verticalmente!
Andate a destra e salite in alto a destra per poi saltare sopra le punte semoventi e raggiungere la stanza in alto.
Cercate a questo punto un bel pulsantone rosso e attivatelo per fare apparire una fila di anelli: usate il Light Speed Dash e raggiungete la stanza successiva.
L'ultima parte di questo difficilissimo livello è esclusivamente per Sonic: godetevi il filmato e preparatevi per il gran finale.

FINAL EGG

Sonic - L'obiettivo è quello di raggiungere il cuore della Egg Carrier.
Amy - L'obiettivo è quello di arrivare alla fine del livello evitando il robot ZERO.
E-102 - L'obiettivo è quello di distruggere il pupazzo di Sonic.

Questo è l'ultimo stage per quanto riguarda Sonic ed è diviso in due parti: la prima è giocabile solo da Sonic e Amy, mentre la seconda è valida per tutti e tre i personaggi. La prima parte, per quanto strapiena di pericoli, risulta essere abbastanza lineare, anche se al termine vi troverete a tutta una sezione di salti mortalmente difficile.
La seconda parte invece, è un po' più complessa e una volta che si scende dall'ascensore aracnide, le situazioni sono leggermente diverse per ciascun personaggio: con Sonic, arrivati a un certo punto, ricordatevi di usare il Light Spin Dash.

HOT SHELTER

Personaggi:

Amy - L'obiettivo è quello di arrivare alla fine del livello evitando il robot ZERO.
E-102 - L'obiettivo è quello di distruggere E-105
Big - L'obiettivo è quello di recuperare la sua rana. Questo livello non è giocabile con Sonic, Tails e Knuckles.
A un certo punto, Amy dovrà inserire dei gioielli negli appositi buchi per fare aprire una porta e ripetere la procedura, utilizzando il rimbalzante per raggiungere il gioiello spostato.
Per quanto riguarda E-102 invece, dovrete scendere ai binari inferiori e combattere contro E-105.
Premete il pulsante per fermare il treno e scendete; fate attenzione poco prima del checkpoint, guardate in alto e prendete l'invincibilità per combattere E-105 senza troppi problemi.

vostri annunci vanno inoltrati, come di consueto, al seguente indirizzo: Xenia Edizioni, Console Mania, SecondaMANIA, Casella Postale 853, 20101 Milano. In alternativa è possibile inoltrare gli stessi attraverso la posta elettronica inserendo nel topic del messaggio "secondamania" e indirizzando il tutto a konrad@libero.it

Vendo/scambio per Nintendo 64 i seguenti titoli: Mortal Kombat 4 (NTSC), Quake 2 (PAL), Command & Conquer (PAL), WCW/NWO: Revenge (PAL), FIFA '99 (PAL), NBA Jam '99 (PAL). Cerco in particolare Gauntlet Legends (NTSC), Perfect Striker 2 (JAP), Duke Nukem: Zero Hour (PAL), Hybrid Heaven (PAL), Rayman 2 (PAL), Premier Manager 64 (PAL), Star Wars: Racers (PAL). Telefonare, ore pomeridiane, allo 0361/753401 e chiedere di Saverio.

Cerco per Dreamcast in qualsiasi versione: Toy Commander, Slave Zero, F1 '99, F1 Gran Prix, Sonic (USA e PAL), NBA 2000, NFL 2K, All Japan Pro Wrestling, Sega Rally 2 (USA o PAL) House of The Dead 2 (USA o PAL), Buggy Heat (USA o PAL), Dynamite Deka 2. Pago al massimo L. 35.000/40.000 a titolo. Telefonare, ore serali, allo 0339/7234396.

Vendo Sony Playstation modificata + Dual Shock, cavo RGB, Final Fantasy 7, Final Fantasy 8, Metal Gear Solid, ISS Pro '98, Gran Turismo, Resident Evil 2, FIFA '99, Parasite Eve, F1 '97, memory card, il tutto a L. 250.000. Vendo inoltre Nintendo 64 (PAL) + Mario 64, ISS '98, Diddy Kong Racing, Zelda 64, il tutto a L. 150.000. Telefonare allo 050/563300 e chiedere di Paolo.

Vendo Nintendo 64 PAL con due joypad e una Memory Card a L. 170.000. Vendo anche i seguenti titoli, sempre per Nintendo 64: Mario Kart 64 a L. 40.000, Banjo Kazooie a L. 45.000, San Francisco Rush a L. 35.000, Wave Race a L. 35.000, ISS '98 a L. 50.000. A chi acquista tutto in blocco regalo adattatore universale e rumble pak. Vendo inoltre Sega Mega Drive II a L. 80.000, Sega Mega-CD a L. 80.000, circa 10 giochi per Mega Drive ed altri 10 per Mega CD a L. 10.000 l'uno. Telefonare allo 0328/6184021 e chiedere di Graziano.

Vendo per Nintendo 64 (NTSC) i seguenti giochi: Zelda (USA) a L. 109.000, Mortal Kombat 4 (USA) a L. 59.000, Star Wars (USA) a L. 19.000, Multi Racing Championship (USA) a L. 39.000, FIFA Soccer '98 (USA) a L. 59.000, Killer Instinct Gold (USA) a L. 39.000,

Super Mario 64 (USA) a L. 39.000, Fighters Destiny (USA) a L. 49.000, Turok a L. 59.000. Tutti i titoli sono in perfette condizioni. Sono disposto anche a scambiarli. Cerco console Sony Playstation (senza demo né giochi) con pad e cavi a massimo L. 110.000. Annuncio valido in tutta Italia. Telefonare allo 0828/53589 e chiedere di Nando.

Vendo per Nintendo 64 PAL i seguenti titoli: Rayman 2, Tonic Trouble, Goemon 2, Castelvania, Banjo Kazooie, Silicon Valley a L. 55.000 l'uno. Telefonare allo 0347/5850876 e chiedere di Andrea. L'annuncio è valido solo nella provincia di Vicenza.

Vendo per Sega Dreamcast giapponese i seguenti titoli a L. 60.000 l'uno: Dynamite Deka 2, Shutokou Battle, Virtua Fighter 3TB, Monaco GP 2, Frame Gride e Power Stone. Sono disposto anche a cederli tutti in blocco a L. 330.000. I prezzo non sono trattabili, garantisco massima serietà, annuncio valido solo per le Marche. Telefonare allo 0347/5172470 e chiedere di Massimo.

Il Dave

PERGIOCO

I NEGOZI SPECIALIZZATI IN VIDEOGIOCHI

MILANO
via SAN PROSPERO 1
MM1 Cordusio - 02 / 86463414

Point MONZA (MI)
via CAIROLI 5
ang. c.so Milano - 039 / 360149

MILANO
via BORGOGNA 7
MM1 San Babila - 02 / 76006664

Point PAVIA
c.so CAIROLI 26/D
all'Università - 0382 / 530719

MILANO
via ALDROVANDI
MM1 Lima - 02 / 29524256

Point FIRENZE
via MASACCIO 195/A
ang. Buonvicini - 055 / 5047123

ROMA
via degli SCIPIONI 109
M Ottaviano - 06 / 39737172

Point VERONA
via G. DELLA CASA 10
ang. piazza Simoni - 045 / 8014243

BRESCIA
via TRIESTE 4/A
angolo X Giornate - 030 / 44654

Point ROMA
via MAGLIANO SABINA 26/28
p.zza Vescovio - 06 / 86211864

LUGANO (CH)
q.re MAGHETTI 20
centro storico - 0041 / 91 / 9213848

VENDITA PER TUTTA ITALIA
Consegne celeri con corriere
02 / 29524256

www.pergioco.com

PERGIOCO

Videogiochi
DreamCast
100 % PlayStation
NINTENDO 64
Game Boy & color
PC CD ROM VIDEOGAMES Hardware DVD
FILM ITA - USA Home Theatre

Decora la tua Consolle con

PlayKit™

Adesivi removibili di alta qualità

DISTRIBUTORE PER L'ITALIA:
Video Distribuzione S.r.l.
Sede Legale: Corso Milano, 19 - 35129 Padova (PD)
Sede Amm.va e Mag.no: via Gramsci, 3 - 30010 Campolongo Maggiore (Ve)
tel. 049 5848131 - fax: 049 5848761 - e-mail:viddis@protec.it

....e molti altri bellissimi soggetti da collezionare!

JACOBS & CO.
e-mail: jacobsuk@jacobsuk.com
http://jacobsuk.com
tel. +44 1718393517 - fax: +44 171 4377002

GRAPHICMIND - Castellonza

Posta e risposta

Bah, il titolo di questa rubrica è un po' minimalista... Sappiate che io avevo proposto "La Posta del Simpatico Leprotto", ma la cosa non deve essere evidentemente piaciuta alle alte sfere. Poco male, tanto io sono sicuramente simpatico, ma soprattutto molto leprotto. Addio.

IL FUTURO DEL DREAMCAST

Caro Davide, ciò che mi induce a scriverti è il mio totale disaccordo riguardo al vostro ottimismo per il Dreamcast, dimostrato nello speciale sul numero 90 di questa testata. Veramente non capisco come possiate credere che codesta console abbia così tante potenzialità e speranze per il futuro di fronte alla concorrenza. Lo speciale sopraccitato era pieno di ottimismo per le strategie di vendita della Sega, per il gran numero di giochi e per la qualità di questi ultimi. Avete la minima idea di quanta gente, leggendo il vostro speciale, abbia già acquistato o abbia seriamente intenzione di acquistare un Dreamcast PAL? Perché invece non informate i vostri lettori dei clamorosi errori di mercato commessi da Sega? Perché non cominciate a scrivere che Shen Mue e Code Veronica sono stati rinviati all'anno prossimo, oppure che Infogrames ha annunciato la cancellazione per Dreamcast di Outcast (mentre Outcast 2 è stato annunciato per PC e PlayStation 2), o della ridotta capienza delle unità Visual Memory (che sta destando non poche perplessità)? Veramente, non so dare risposte a queste domande (che, ahimé, potrebbero essere molto più numerose). Non dimenticate mai che ciò che scrivete può avere molte ripercussioni sul mercato; così, quando usciranno console più potenti, come PlayStation 2 e Dolphin (X-Box?), la gente che (a causa vostra) avrà già speso molti soldi per l'acquisto di un Dreamcast non potrà permettersi di comperare una delle due (tre?) console di cui sopra. Quando questo giorno arriverà, beh, non sarà un gran giorno né per il mercato dei videogiochi, né per il futuro dei videogiochi. Una casa che posticipa di un anno due killer application, che vende la console sprovvista di lettore DVD e forse anche di modem a un prezzo più basso delle altre (che le suddette componenti le possiedono), per poi costringere i videogiocatori a spese extra, non è una casa da pubblicizzare. Il futuro del mercato dei videogiochi dipende anche da voi; fate delle critiche serie, che siano veramente a favore del consumatore invece di fare mere ed improduttive pubblicità per il mondo dei videogiochi! Non ritengo veramente che il Dreamcast abbia qualche possibilità di farcela, non credo che la Sega "un giorno dopo" il fallimento di Saturn sia "guarita", e penso che voi questo lo sappiate. Chiedo solo oggettività nei giudizi, siano essi riferiti a qualunque piattaforma, e penso che ciò sia condiviso da tutti i lettori di questa rivista.

Air.

PS: so già che tenterete di ridicolizzarmi (sempre che la lettera venga pubblicata), non è difficile farlo, visto che non potrei essere lì a ribattere colpo su colpo. Se mi sbaglio, scusate il tono amaro, la mia lettera vuole essere soltanto un incentivo per fare meglio. Non ce l'ho con voi, non ce l'ho con la Sega, ce l'ho e basta. (cosa? NdD)

Una volta, pensando a come si evolve in fretta il mondo dei PC, sono arrivato alla seguente riflessione: molto spesso si vedono persone che, non soddisfatte degli standard a buon mercato del momento, attendono con impazienza che i processori e le varie schede più veloci scendano di prezzo, per disporre così di qualcosa di meglio rispetto allo standard medio senza spendere troppo... Ma quando i prezzi di tali componenti scendono, significa solamente che c'è qualcosa di più efficiente disponibile, ed allora tali individui non si trovano a far altro che a comprare un computer di medio livello, cosa che all'inizio volevano fare evitare. Qualcuno, per assurdo, potrebbe addirittura decidere di non comprare mai un computer: tanto qualsiasi macchina, dopo pochi mesi, viene superata, in termini di prestazioni, da quelle più recenti. Un altro caso limite è costituito da una persona di mia conoscenza a cui mi sono sempre riferito con il termine "Pastore" (immagino che i lettori di TGM sappiano di chi parlo), che passa la sua vita a buttare soldi al vento per restare, in ogni momento, con la macchina più veloce.
Un discorso simile può essere fatto per le console: il PlayStation 2 sarà di certo molto più potente del Dreamcast, ma esce a circa un anno di distanza, e non è ancora stato immesso sul mercato. Prima che prenda piede sarà comunque necessario un periodo di "rodaggio", in cui il prezzo dello stesso verrà portato a livelli accettabili. Fino ad allora cosa dovrebbe fare un giocatore che non dispone di PlayStation (che è ormai cosa vecchia, anche se funziona benissimo) o di Nintendo 64? Tu cosa gli consiglieresti? Di aspettare che il PlayStation 2 raggiunga un prezzo accettabile per essere comprato? O addirittura gli consiglieresti adesso di comprare un PlayStation o un Nintendo 64? No, forse gli suggeriresti di scegliere ciò che di meglio adesso c'è sul mercato. E mi pare che la scelta vada a cadere proprio sull'ultimo nato di casa Sega. Le direzioni future del mercato sono infine imprevedibili, il nostro compito è quello di fornire tutti i punti di vista possibili, non trovi?

IL FUTURO HA FRETTA!

Ineccepibile e ormai ultimo Bova rimasto - mi riferisco a te Dave - mentre sto digitando sulla mia fida tastiera fra l'intervallo di una lezione e l'altra (sono infatti uno studente di Scienze Politiche), mi sono appena reso conto di quanto il mondo videoludico, in questi ultimi tempi, si stia evolvendo a una velocità tale, che ormai la "vita media" di una console può essere calcolata in non più di un anno circa. Dico questo perché ai miei tempi (hei, non son mica così vecchio, ho solo 19 anni) il cambio generazionale delle console era improntato nell'arco di almeno un triennio, mentre adesso quasi tutte le grandi case produttrici sembrano aver adottato la politica della serie "vi stupiremo con effetti speciali audio-visivi". Con questa mia, non voglio schierarmi con i cosiddetti conservatori, ma soltanto far presente a tutti voi lettori di Console Mania la nuova frontiera raggiunta dal mondo videoludico. Premetto che l'ultima console che ho acquistato è stato l'ormai obsoleto Super Nintendo; è infatti da un po' di anni che ho preferito dedicare le mie risorse economiche soprattutto all'affascinante mondo dei computer, Molti di voi potrebbero pensare che io sia la persona meno adatta ad intraprendere un tale discorso, però questo non vuol dire che non possa esprimere la mia opinione a tal riguardo (non mi pare che nessuno te l'abbia negato! NdD). Mentre sto scrivendo (novembre 1999), si fanno sempre più insistenti alcune voci di corridoio che parlano dell'imminente arrivo sul mercato della console PlayStation 2, la quale dovrebbe spiazzare la concorrenza con l'introduzione di nuove tecnologie, quale l'emotion engine. Per la serie, chi vivrà vedrà. Al momento è troppo prematuro esprimere qualsiasi tipo d'opinione al riguardo, ma non posso non pormi la seguente domanda: "Di questo passo dove arriveremo?". Devo però ammettere che tutto questo ha anche i suoi lati positivi, vale a dire prodotti sempre più di elevata qualità (mai più voti al di sotto del 95, vero redattori?), concorrenza sempre più selvaggia, in cui i veri vincitori "dovremmo" essere noi acquirenti, ed infine, ma non per questo meno importante, prevedo che le nuove tecnologie daranno del filo da torcere ai produttori di hardware presenti nel mondo dei PC, anche se so benissimo che questi due mondi sono assai distanti fra loro (Almeno per ora), quindi non vorrei entrare in una polemica che dura da anni!! In fin dei conti, l'interrogativo finale resta sempre il solito, vale a dire: "Cosa ci riserverà l'evoluzione tecnologica?". Accidenti, ho ancora un "sacco" di cose da scrivere, ma il tempo a disposizione è poco, quindi, cercherò di rifarmi con un'eventuale nuova missiva. Spero vivamente che qualche lettore di questa STUPENDA (dico davvero!) rivista, possa condividere e non, le mie idee. Infine, complimenti vivissimi a te, Dave, ti ammiro molto.

Necleo.

Ciò che dici corrisponde a verità: i tempi di vita delle console si sono notevolmente accorciati... Ricordo che un acquisto "consolistico", nei primi anni 90, ma anche un po' prima, ci assicurava tre, quattro, ma anche cinque anni di supporto e di titoli di qualità (basti pensare al Mega Drive per esempio, oppure al Super Famicom/Super Nintendo), mentre ora l'unica console che è veramente durata è stata il PlayStation: Saturn e Nintendo 64 sono presto diventati obsoleti (soprattutto il primo, ma anche il secondo, che non dispone di CD-ROM)... Anche PSX è ormai obsoleto, e la tecnologia in esso implementata non è neppure paragonabile

a quello che una sola Voodoo I di tre anni fa può fare a livello grafico con un PC... Comunque la buona disponibilità di titoli di qualità ha fatto in modo che gli utenti non ne fossero mai delusi. Il Dreamcast è al giorno d'oggi un'ottima console, il PSX 2 seguirà con ogni probabilità il successo del suo progenitore non appena sarà venduto a prezzo di massa... Ma una componente dubitativa alberga ormai da tempo nella mia persona: la consapevolezza che tra qualche anno il mercato avrà ben poco in comune con quello attuale. A questo pensiero non ho ancora attribuito né una connotazione negativa né positiva, ma la cosa fa comunque riflettere.

HARDWARE E CONSOLE, UN ARGOMENTO AFFASCINANTE...

Caro Bova, ho preso la decisione di scrivere poiché sento il desiderio di far conoscere ai lettori di Console Mania (se mi pubblicherete e vi prego, fatelo!) l'appassionante realtà dei forum online, in cui vengono trattati i temi legati alle console da noi amate: se si ha la fortuna di capire l'inglese si possono scoprire interessantissime notizie poiché in questi "luoghi preposti alla discussione" sono presenti molti appassionati, programmatori più o meno professionisti, redattori di riviste on-line... Uno dei migliori forum è quello gestito dal sito PSX2Online (il link corretto è: http://www.psx2online.com/network/forum.shtml). In questo sito si possono trovare moltissimi argomenti trattati: dalle discussioni che riguardano confronti tra console (alcune di queste contengono molte informazioni tecniche come la più importante caratteristica della GPU del Dreamcast, la funzione Hidden Surface Removal, eseguita in tempo reale dall'hardware) a quelle che esaminano i vari giochi in arrivo, discutono sulle specifiche tecniche... Si possono imparare moltissime cose da questo genere di siti e, grazie ad una discreta cultura informatica di base, si può facilmente distinguere chi banfa da chi, invece, conosce ciò di cui sta parlando; postare è molto facile, basta essere iscritti (essendo un forum aperto a tutti, non richiede nessun genere di pagamento - si finanziano con la pubblicità che appare nelle pagine del loro sito). La bellezza di questo forum risiede nel fatto che non devono cercare di essere divulgativi! Certo, ci possono essere persone che si smarriscono di fronte a certi discorsi, ma questa non è una rivista venduta al grande pubblico e che vive grazie ad esso. A volte divento abbastanza triste leggendo su Console Mania affermazioni approssimative come " la CPU del SNES era in realtà un 8bit", "... effetti degni del finto 64 bit Nintendo", "... il lettore CD per Super NES mai commercializzato né tantomeno realizzato..."; capisco che non potete mettervi a fare discussioni troppo tecniche (di cui siete sicuramente capaci) nel vostro limitato spazio (purtroppo), ma preferirei non trovare certe imprecisioni. Visto che le correzioni a queste informazioni possono essere interessanti per gli altri lettori, ho deciso di spiegare le mie critiche (mi sembra scorretto criticare la veridicità di un affermazione senza mostrare delle motivazioni):
1) La CPU del SNES era un processore a 16 bit in cui era stato integrato il processore del vecchio NES; in questa maniera era in grado di sopportare due modalità operative (quella a 16 bit e quella a 8 bit) in maniera simile al funzionamento attuale del Merced (emulazione hardware del vecchio codice). Non è una cosa molto strana, all'epoca esistevano già chip che possedevano una doppia modalità operativa 16 bit/8 bit disponendo di entrambi gli instruction set. Trovo più accurata l'analisi fatta da esperti nel campo dell'emulazione delle console (come quelli del sito http://www.consoledev.com) sull'hardware dello SNES che qualche osservazione fatta su non solide basi (la Nintendo, come anche voi avete riportato, non ha mai distribuito chiare e complete specifiche tecniche delle sue macchine, tanto che è ancora sotto segreto SGI il numero effettivo di poligoni che il Nintendo 64 riesce a trasformare e disegnare). In sostanza si può dire che nello SNES hanno messo una versione "pompata" (a 16 bit) del vecchio 6502 e compatibile con quest'ultimo. In teoria, seguendo la vostra logica, la PSX 2 è a 64 bit: in fondo, se si dimentica che è stata upgradata, la CPU RISC all'interno dell'Emotion Engine è un MIPS IV R10000.
2) Pur comprendendo la vostra scarsa fiducia nella Nintendo, trovo che questo sia un errore grossolano. Il processore R4300i, la CPU del Nintendo 64, è un processore a 64 bit avente come instruction set il MIPS III che è a 64 bit: l'unico motivo che ha reso possibile questa "voce" riguardante la reale architettura del Nintendo 64 è il fatto che il data bus del processore, differentemente dal R4000, era ancora a 32 bit (questo collo di bottiglia ha creato numerosi problemi agli sviluppatori, per quanto riguarda la programmazione e la generazione del microcodice che controlla la macchina, ma non per questo si può declassare la macchina a 32 bit). Se poi pensiamo al Dreamcast che viene considerato come 128 bit solo per il fatto che la FPU riesce ad operare a 128 bit grazie ad istruzioni SIMD (opera su quattro numeri a 32 bit che sono contenuti in un registro a 128 bit e che corrispondono alle coordinate x, y, z ed alla "coordinata" w dei punti nella scena 3D) allora possiamo considerare anche il Nintendo 64 come 128 bit: l'unità di calcolo vettoriale del Nintendo 64, il RSP (o Reality Signal Processor, che lavora con numeri a virgola fissa) che si occupa delle operazioni di traslazione e trasformazione dei poligoni, usa registri a 128 bit ed opera con istruzioni SIMD esattamente come la FPU del Dreamcast.
3) Mentre avete pienamente ragione sul fatto che tale periferica non venne commercializzata, vi sbagliate di grosso quando dite che non venne realizzata. La Sony si occupo' sia di questa periferica per SNES, sia di una versione "pompata" dello SNES che la stessa Nintendo aveva richiesto. Questa console, che doveva nascere già con un lettore CD di serie, venne ultimata dalla Sony, ma mai prodotta in serie: si chiamava Play Station X (Play Station eXperimental) e dalle ceneri di questo progetto nacque il team che iniziò lo sviluppo della nostra PlayStation.
Con un po' di sano ragionamento si possono ottenere risultati interessanti: vi posso infatti dire con quasi assoluta certezza che il processore del Game Boy Color è lo "eZ80". Questo processore è compatibile al 100% con lo Z80 (il processore del "vecchio" Game Boy) a livello di codice binario, ma risulta quattro volte più veloce a parità di clock (~1 MHz): la Nintendo parlando del Game Boy Color, oltre alla sua capacità di gestire una grafica a colori, ha annunciato che questa macchina è quattro volte più veloce del suo predecessore.

Saluti, Panajev.

Beh, tutto questo è davvero interessante. Molte informazioni le conoscevo anche io, forse in modo meno rigoroso, semplicemente perché seguo abbastanza assiduamente il mondo dell'emulazione, e, prima di emulare, bisogna conoscere quello che si emula! (mi perdonerete il gioco di parole!) In ogni caso sono dell'idea che queste informazioni siano troppo complesse per gli utenti finali, ed è soprattutto per questo motivo che attuiamo delle generalizzazioni. In ogni caso ammetto la mia totale ignoranza per quel che riguarda i dettagli tecnici delle console: per esempio non mi sono mai posto il problema di sapere che processore monta il Game Boy, questo perché, a differenza dei computer, utilizzo le console solo ed esclusivamente per divertirmi, e quindi, più che delle specifiche hardware, mi sono sempre curato del numero di titoli disponibili e della loro qualità. Parlare di registri su cui vengono eseguite operazioni SIMD presuppone comunque che chi legge sappia cosa è un registro, un'istruzione, un'istruzione SIMD (single instruction multiple data). In definitiva potrebbe essere interessante parlarne, ma mi piacerebbe sapere a quanti lettori interesserebbe farlo sulla rivista. Allora penso che sia meglio fare come fai tu, ovvero consultare forum specializzati sull'argomento. Ora, visto che ho lanciato il sasso, parlerò almeno in modo superficiale dei termini tecnici che ho riportato in questa risposta.
Registro: è letteralmente uno spazio di bit (8, 16, 32, 64, 128 bit) contenuto all'interno della CPU che viene utilizzato per memorizzare temporaneamente dati attinenti all'operazione che la CPU sta eseguendo. Un registro di 128 bit è quindi una sequenza di 128 bit.
Istruzione: è un comando che viene eseguito direttamente dal microcodice della CPU. Un esempio di operazione può essere la somma di due valori contenuti in due registri differenti e memorizzati in uno dei due alla fine dell'operazione o in un terzo registro.
SIMD (in italiano "singola istruzione, dati multipli"): nella grafica, ma anche in altri campi, capita molto spesso di applicare la stessa operazione ad una grande quantità di dati. Un esempio di operazione potrebbe essere leggere il valore di un registro, sommare a questo il valore 1 e memorizzare il risultato così ottenuto nello stesso registro (ovvero: dato un numero, calcola il suo successivo).
Ipotizziamo ora che i numeri vengano memorizzati in registri da 16 bit.
*Immaginiamo ora di dover eseguire la stessa operazione su otto numeri differenti: in passato la CPU avrebbe caricato un numero alla volta in un registro a 16 bit, avrebbe dunque eseguito la somma, quindi avrebbe fatto lo stesso per gli altri 7 numeri. In pratica erano necessari ben otto "cicli" per aumentare di una unità tutti e otto i numeri. Utilizzando l'architettura SIMD, è possibile memorizzare tutti e 8 i numeri in un registro da 128 bit (16 * 8 = 128), quindi aumentarli tutti di una unità in un singolo "ciclo" con un'istruzione SIMD. In questo caso viene eseguita la stessa operazione in un ottavo del tempo richiesto da una architettura priva di SIMD.*
Queste non vogliono essere definizioni rigorose al 100%, in ogni caso mi dispiaceva lasciare cadere così l'argomento. Ciao e grazie per le informazioni.

ANTICONFORMISMO PER CONFORMISMO?

Ciao Bovas, o meglio ciao Dave (sei rimasto soltanto tu..). Chi ti scrive è qualcuno che ha già scritto molte volte e che è stato anche pubblicato spesso. Solo in questi giorni, mi sto rendendo conto di quanto la tecnologia si stia evolvendo, di come

molte persone parlino da "sapientoni" di argomenti come videogiochi o Internet pur conoscendo poco o nulla di questo mondo (il nostro mondo!). Persone che sono attratte dai videogiochi ma che in fondo in fondo lo sono soltanto perché in questo momento è di moda, è un trend o meglio tra poco sarà un must!!
Sulle riviste specializzate, sui giornali, in TV... dappertutto si parla di massificazione, di un fenomeno di massa. Ma questo non vi dà fastidio? Lo so che venderete più copie, avrete più abbonati ecc., ma sinceramente non riesco a digerire il fatto che un giorno prima ero uno sfigato perché giocavo a Sensible Soccer e un giorno dopo quelli che mi consideravano tale si trastullano con FIFA 2000 e pensano di essere fighi ma non sanno che in giro c'è Winning Eleven. Boh... non so dove voglio arrivare con questa lettera ma sono sicuro di una cosa: si stava meglio prima! Quando le tecnologie erano solo per pochi "sfigati"; allora sì che ero fiero di quello che facevo, ero contento di non far parte di una massa in continuo cambiamento... ma purtroppo questo cambiamento ha raggiunto anche noi, siamo stati contaminati. La gente non capisce lo spirito del nostro hobby, compra le riviste e dalle foto capisce se un gioco è un capolavoro o meno... Sono disgustato a tal punto che non so neanche se comprerò la PlayStation 2 (e pensare che non attendevo altro...); penso che prenderò un DreamCast, non sarà la stessa cosa ma almeno così non farò parte di quel cavolo di gregge che segue le mode.
Sicuramente la mia filosofia sarà sbagliata ma io la vedo così. Non mi importa, volevo sapere che cosa ne pensate voi. Ciao a tutti.

Mauro il Giustiziere.

Beh, se vuoi conoscere la mia opinione... Sì, penso che il tuo modo di rapportarti a questo fenomeno di massa sia sbagliato. Sono il primo ad essere infastidito proprio dalle stesse cose che ti irritano: quando passavo i miei fine settimana davanti al mio Commodore 64 ero considerato un sfigato da chi invece non faceva altro che giocare a calcio e guardare le partite (sempre di calcio)... Ora le stesse persone si sono comprati il PlayStation o il Nintendo 64, esaltandosi come dei bambinetti che mangiano per la prima volta il gelato. Isolandoti rischi solamente di... "isolarti", perdendo quindi qualcosa che potresti vivere in prima persona solo perché anche gli altri, la massa, procedono in quella direzione. Questo errore io l'ho già commesso in un altro frangente, ovvero quando evitavo di acquistare un telefono cellulare (per motivi di lavoro) e continuavo a rimandare la cosa solo perché, allora, avere un telefonino era un vero e proprio status symbol. Beh, sono riuscito a rimandare la cosa per ben due anni, facendo sclerare tutti quelli che avevano bisogno di me per questioni urgenti e riducendomi, quando ero in giro, a percorrere centinaia di metri alla ricerca della moneta e della cabina telefonica che la accettasse. Ora, a causa dei miei continui spostamenti, mi sono regalato un computer portatile, oggetto che ha sostituito, come status symbol, proprio il telefonino. (Per rendersene conto basta osservare attentamente le pubblicità televisive, ma anche di altro tipo, in cui si può facilmente incappare, per esempio, in un poco pratico Fiorello che infila il CD-ROM di Infostrada nel suo bel portatile o in un microcefalo che dice frasi del tipo "che bello chattare", sempre con un bel laptop in mano) Quello che voglio farti capire è che alla fine ho capito che una cosa non deve essere evitata solo perché la massa la idolatra: molto meglio fare le proprie scelte indipendentemente, e quindi proseguire per la propria strada. Comportandoti nel modo da te descritto rischi soltanto di diventare un "anticonformista per conformismo": la massa, semplicemente, al posto di dettare quello che tu dovresti fare, ti impone quello che non devi fare, il che, forse, è anche peggio. Voi cosa ne pensate?

INVIDIA ED ALTRO

Caro Bova, sapresti indicare quante persone sulla faccia della terra sono invidiose? Beh, in tutta sincerità bisogna ammettere che una buona parte dell'umanità possiede questa grande "qualità". Onestamente anche io sono invidioso... Ora non sto a scrivere le varie cose che mi rendono invidioso, però posso assicurarvi nel modo più assoluto che non sono affatto invidioso delle altre console. Possiedo la/il PlayStation e sono particolarmente contento perché raramente mi sono esaltato davanti a dei videogiochi. Devo ammettere che anche la concorrenza ha sfornato ottimi prodotti: Zelda (non solo lui) ne è la prova per quanto concerne il Nintendo 64, mentre l'ultimo "gioiello" nato per il pargolo di casa Sega è Soul Calibur. Voglio soffermarmi su quest'ultimo... Ma prima un salutone mega ai grandissimi redattori di Console Mania, in particolare a Dave, che mi sembra di conoscere da una vita visto che leggevo Zzap!. Ritornando a prima, bravissimi nel recensire un gioco (!! è il nostro lavoro! NdD), però, a mio avviso, Soul Calibur per me ha ricevuto un voto alto. Motivazioni: 1) ora che sta per uscire il/la PlayStation 2, che è 15 volte (!!) più potente di un Dreamcast, come farete? Metterete a tutti i giochi 100%; 2) Per quanto si è vicini alla perfezione, graficamente parlando, non vi sembra che lo schema di gioco sia troppo semplice? Sicuramente ci troviamo di fronte al migliore picchiaduro con spade, però questo non giustifica una valutazione altissima. Altra critica molto più dura (scusate, ma a me piace moltissimo la logica) è la seguente: chi ha recensito e giudicato il gioco "Formula One 99", oltre a non essere appassionato dei giochi di corsa, ha pure toppato in maniera devastante nella valutazione. Insomma, sarà l'effetto del freddo invernale, fatto sta che nel numero 84 di Console Mania fu recensito Monaco GP RS 2 (se non vado errato dal Toso), con una votazione globale giusta. Il voto era un 88, con un Toso che affermava la sua delusione per la mancanza della licenza ufficiale, una grafica non buonissima, sonoro davvero sotto la media, una giocabilità non calibrata causata dal ritardo con cui gli input vengono tramutati in azioni, e come se non bastasse, gli avversari hanno la famosa sindrome del trenino. A differenza di quasi sette mesi, arriva la recensione di "Formula One 99", un gioco con una grafica superiore al titolo precedentemente menzionato, un sonoro ben fatto (a meno che voi non conosciate il vero rombo dei motori della Formula 1, con la possibilità di escludere il parlato se ritenuto fastidioso - e nella recensione c'è scritto che mancano le musiche durante le gare, invece no, ci sono anche se non sono belle), licenze ufficiali ed una giocabilità che non ha quasi rivali (insomma, vi lamentate sempre che i giochi di F1 sono senza intelligenza artificiale). In conclusione il gioco riceve un 88, anche con qualche incertezza. Personalmente sono senza parole (o meglio senza lettere)... Infine, voglio esagerare, a un gioco che riesce quasi a oscurare la concorrenza (sto parlando di "This is Football) gli stampate un 86? Strano, davvero strano. Comunque, critiche a parte, il vostro lavoro è ben fatto, che dire... Che Final Fantasy VIII è il miglior RPG esistente. Iperciao a tutti.

Paolo Longo.

*Beh, unificare le valutazioni totalmente è sempre stato il problema di tutte le riviste che pubblicano giudizi sulle cose: se fossi solo io a scrivere Console Mania si potrebbe dire che il metro di valutazione utilizzato è univoco (solo io giudico), e, a meno di entrare in contraddizione con me stesso, difficilmente assegnerei 87 ad un gioco dello stesso tipo di uno che mi era piaciuto di meno e al quale avevo dato un 88. Il fatto è che più persone collaborano a CM, ognuna con i propri gusti e piccole differenze. In ogni caso, essendo questo il nostro lavoro, tali inconvenienti tendono spesso ad essere minimizzati. Nel caso da te menzionato non è stato purtroppo così. Per quel che riguarda la questione Dreamcast e PSX 2, se davvero quest'ultima fosse 15 volte più potente (e dovresti dirmi da dove hai tirato fuori questa informazione), un 100% del Dreamcast dovrebbe equivalere a un bel 1500% per PSX 2, per lo meno seguendo il tuo ragionamento. E un'eventuale PSX 1000, un miliardo di volte più veloce di una PSX 2?
Non è così che va interpretata la valutazione. Ammettiamo che a te interessino le recensioni per Dreamcast perché possiedi già la console e vorresti comprarti qualche titolo valido (di solito è così). Partendo dal presupposto che conosciamo le prestazioni ed i limiti della macchina in questione, come delle altre, un voto molto positivo va riferito ad un titolo di qualità, che sfrutta appieno l'hardware. Come dire: una volta fissato l'hardware (e succede quando acquistiamo una console), quello che può migliorare è solo il software. E Soul Calibur è un gran bel gioco. (La recensione di Soul Calibur l'ho fatta io, quindi mi pareva giusto aggiungere una noticina. Uno, Soul Calibur è davvero bello, come ci ha giustamente ricordato Dave. Due, nella tua lettera scrivi che SC non doveva prendere quel voto perché è sì bello ma alla fine è un picchiaduro. Qual è allora il genere di gioco che merita i voti più alti? Dobbiamo dare dei voti minimi e massimi a seconda delle categorie? Stabiliamo così su due piedi che i giochi di guida non possono superare l'86? Mah. Per quanto riguarda il discorso Dreamcast / PlayStation 2, a console più potente non corrisponde necessariamente gioco più bello (stupore!) e in ogni caso quello è un voto dato a un PICCHIADURO per DREAMCAST. Se commetterai l'errore gravissimo di confrontare il suo voto con quello che daremo per esempio a un gioco di guida su PlayStation 2 vorrà dire che per tutti i mesi che ci hai seguito stavi pensando a qualcosa d'altro. Cinque meno meno, rimandato a settembre NdMA).*

Il Dave

D'Adamo & Michelotti SMDgrafica@pianet.it

Lasciati tentare dall'istinto

OFFICIAL

Nintendo

Magazine

L'unica rivista ufficiale dedicata alla tua console preferita. Fidati.

Ogni mese in edicola da Xenia Edizioni

Db-Line

http://www.dbline.it

"JOYPAD INTRIGANTI e PISTOLE VIBRANTI ... ... per chi non vuol RESTARE UNO DEI TANTI".

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Db-Line

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA:

Db-Line SRL - VIA ALIOLI E SASSI 19 - 21026 GAVIRATE (VA) ITALY - TEL. 0332/749000 - TEL. RIVENDITORI 0332/749050 - FAX 0332/749090 -
INTERNET: http://www.dbline.it - e-mail: info@dbline.it

15-16 Gennaio

2000

Lo sport estremo arriva su

TGM

Non perdere il prossimo numero

Bellafante.design@libero.it

www.xenia.it/snowboarday